Manual de ȘAH pentru începători

Maior VARZARI BORIS

Manual de șah pentru începători

noțiuni elementare, reguli și principii de joc

1951
EDITURA DIRECȚIEI GENERALE POLITICE M.A.I.

WWW.SAH.RO

DIAGRAMELE AU FOST INTOCMITE
de
Maior VARZARI BORIS şi Maestru de Şah
SEIMEANU PETRE

www.stere.ro

MILITARI DE TOATE GRADELE, INVĂȚAȚI ȘI PRACTICAȚI JOCUL DE ȘAH!

Șahul este una dintre acele discipline sportive a cărei importanță se subliniază în mod deosebit în **„Hotărîrea biroului politic al C. C. al P. M. R. asupra problemei stimulării și desvoltării continue a culturii fizice și a sportului"** din Iunie 1949.

Intradevăr, acest sport, denumit pe bună dreptate „gimnastică a minții", are o mare valoare educativă, deoarece contribue la desvoltarea voinței, atenției, memoriei, puterii de concentrare, hotărîrii de a învinge, etc. Șahul constitue în același timp un mijloc de recreație activă.

In Uniunea Sovietică șahul se bucură de o largă răspândire în rândul oamenilor muncii, iar maeștrii sovietici ai șahului, ca

Botvinic şi Bronştein, au ridicat acest joc al inteligenţei spre culmi necunoscute până acum, confirmându-se şi în acest domeniu adâncimea de gândire şi spiritul creator al oamenilor sovietici.

Regimul nostru de democraţie populară a creat şi îmbunătăţeşte necontenit condiţiile necesare pentru desvoltarea acestui sport în rândurile maselor muncitoare dela oraşe şi sate. Sute de mii de tineri au fost antrenaţi în cadrul campionatelor populare de şah.

In Formaţiunile M. A. I. şahul devine pe zi ce trece o preocupare plăcută şi instructivă pentru masse tot mai însemnate de militari.

Soldaţii care nu cunoşteau acest joc, l-au învăţat în timpul stagiului militar şi, după terminarea lui, reîntorşi la locul lor de muncă, în fabrici, în uzine, pe ogoare, au devenit activişti şi organizatori de frunte în această disciplină sportivă.

Campionatele militare de şah din Formaţiunile M. A. I. au antrenat mii de militari, promovând din rândurile lor elemente tinere de valoare, care au obţinut rezultate strălucite.

Şahul are pentru militari o importanţă deosebită, deoarece, prin calităţile intelec-

tuale și morale pe care le desvoltă, dă posibilitate acestora să rezolve mai ușor problemele legate de pregătirea de luptă, probleme pentru rezolvarea cărora se cere îndeosebi o orientare rapidă, inițiativă, putere de combinație și creație — calități pe care practicarea jocului de șah le desvoltă din plin.

Pentru a desvolta și mai mult mișcarea șahistă în Formațiunile M.A.I. și a o ridica din punct de vedere calitativ, a fost întocmit acest manual de șah, care cuprinde un material documentar necesar atât începătorului, cât și celui avansat, pentru pregătirea sa teoretică științifică.

Cunoștințele și îndrumările ce vor fi însușite din această lucrare, îmbinate cu un antrenament metodic și perseverent, vor constitui o bază de plecare pentru însușirea temeinică a acestui sport, pentru obținerea de rezultate din ce în ce mai bune.

www.stere.ro

PREFAŢA

Literatura noastră este foarte săracă în lucrări din domeniul şahului. Ani dearândul, dorind să aprofundez studiul şahului, am căutat prin toate librăriile studii şi lucrări din domeniul teoriei şahului în limba română dar n'am găsit ceeace doream. Cele câteva lucrări existente (Dufresne, Ing. Urmă, S. Samarian) toate se refereau numai la deschideri şi deci se adresau unor jucători versaţi şi familiarizaţi cu jocul de şah. Lipsea, aşa dar, un manual sau o lucrare care să se adreseze începătorilor sau amatorilor jocului de şah şi să cuprindă teoria completă a jocului începând dela situaţiile cele mai simple — finalul — şi ajungând treptat la situaţiile cele mai complexe — jocul de mijloc — completată apoi cu teoria deschiderilor.

Avântul mare ce l-a luat în prezent jocul de şah şi marea cerinţă a unor lucrări teoretice elementare de şah sau a unor manuale populare, necesare cluburilor de şah, ne-a îndemnat să întocmim această lucrare în ideia de a da celor ce doresc să înveţe şi să aprofundeze şahul, toate elementele necesare, aranjate în mod logic şi înlănţuite armonic.

Studiul l-am început cu situaţiile cele mai simple — jocul cu un pion — pe care treptat le-am complicat şi le-am înlănţuit într'un ansamblu mai viu, mai dinamic şi mai *scolastic*,

pentru a scoate maximum de învățăminte și a stabili reguli și norme utile de reținut.

Am eliminat dela început situațiile *excepționale* căci acestea nu se pot *sintetiza*, fiind prin însăși definiția lor *abateri dela reguli* (deaceea fiecare din astfel de situații se impune a fi studiată separat).

Intrucât lucrările lui Dufresne și mai ales lucrările lui S. Samarian tratează destul de complet și amănunțit partea a III-a a jocului — *deschiderea*, — am căutat în lucrarea aceasta să tratez pe larg numai partea I-a: *„finalele"* și partea a II-a: *„jocul de mijloc"*, mulțumindu-mă a restrânge partea a III-a: *„deschiderea"*, la succinte considerațiuni și arătarea ideii fundamentale a deschiderii. Așa dar această lucrare completează ceeace lipsește lucrărilor autorilor citați mai sus.

Izvoarele folosite la întocmirea acestei lucrări au fost:

— Revista de șah,
— Teoria șahului de Nimzowio,
— d2-d4 — de Capablanca,
— diferite articole publicate în revistele de specialitate din străinătate;

toate acestea au fost completate cu studii personale și aranjate într'o ordine logică și coherentă.

Acum când sportul a devenit al *maselor* și mii de amatori doresc a pătrunde în tainele celui mai frumos joc, prezenta lucrare cred că este tocmai ceeace doresc începătorii: „un manual accesibil tuturor", care să dea *normele de joc, îndrumările, regulele* și mai ales *o vedere de ansamblu* asupra jocului. Incepătorii doresc să cunoască *ideia* ce conduce jocul și nu memorarea unor lungi deschideri care în cele mai multe cazuri rămân neînțelese și surmenează memoria.

Introducere

TEORIA ŞAHULUI

Şahul este un joc foarte vechi şi originea lui se pierde în negura veacurilor. Cei vechi, care aveau obiceiul de a îmbrăca în haina misticului şi a legendei toate evenimentele vieţii lor, au creat o legendă şi pentru acest joc.

Legenda spune că un mare înţelept numit Sissa a născocit acest joc pentru a-l distra pe şahul Persiei. Şahul, entuziasmat de noul joc, întrebă pe Sissa ce recompensă doreşte să primească, iar bătrânul înţelept ceru să i se dea atâtea boabe de grâu cât i-ar trebui ca să pună pe fiecare pătrat al tablei de şah, ştiindu-se că pe primul pătrat va pune un bob, pe al doilea va pune dublu, adică 2 boabe, pe al 3-lea va pune un număr de două ori mai mare ca pe pătratul al 2-lea şi aşa mai departe pe fiecare pătrat punând un număr dublu de boabe ca pe pătratul precedent.

Şahul s'a mirat de modestia înţeleptului, dar când a pus vistiernicii să numere boabele ce trebuiau predat lui Sissa, s'a convins încăodată de profunzimea gândirii acestuia. Cantitatea de grâu necesară era enormă; era nevoie de 2 la puterea 64, de boabe de grâu, adică: 18.446.744.073.709.551.616 boabe, ceeace reprezintă 3.689.348.752 trenuri a 50 de vagoane.

Ceeace trebue să reţinem este profunzimea ideilor ce se ascund în această legendă, în rânduri care la prima vedere par a fi copilăreşti de simple. In adevăr, cine şi-ar fi închipuit că

numărul de boabe de grâu necesar pentru a se acoperi pătratele unei table de șah în progresia stabilită, să fie atât de enorm. Apoi, însuși jocul de șah este la înălțimea recompensei cerută, căci el, care pare destul de simplu la prima vedere, ascunde combinații, finețe de o frumusețe și profunzime nebănuite.

Jocul de șah este unul din puținele jocuri unde inteligența, atenția, răbdarea și puterea de combinație sunt singurele care decid. Hazardul este complet exclus. El a fost și rămâne jocul cel mai perfect din câte se cunosc, fiind prin excelență un joc al inteligenței.

Șahul, adus în Europa prin intermediul arabilor, a fost cunoscut tuturor abia în ultimele două secole. O serie de gânditori șahiști au pus bazele teoriei șahului, transformându-l dintr'un joc într'o adevărată știință.

Astăzi putem afirma că șahul este o artă profundă cu un vast bagaj științific. În adevăr jocul are o serie de teoreme de o precizie matematică, adevărate teoreme de geometrie; o serie de reguli și norme de joc; o tehnică complexă și studii multiple care transformă partea teoretică a șahului într'o adevărată știință.

Rezolvarea unei situații, aplicarea regulilor și normelor teoretice constitue o adevărată artă, căci cere dela jucător o memorie formidabilă, perspicacitate, putere de analiză și sinteză, judecată clară, vederi juste, o atenție și un ochi al câmpului bine formate.

Pentru a-l înțelege și pătrunde, trebue mai întâi să ne însușim partea lui teoretică începând cu situațiile cele mai simple, plecând astfel dela simplu la compus, dela parțial la total. Situațiile simple într'o partidă de șah se întâlnesc numai la sfârșitul partidei, adică atunci când pe tablă au rămas numai câteva piese. Iată dece jocul de șah se studiază începând cu finalul, deci cu situații simple și treptat, complicându-se situația, se ajunge la situația cea mai completă, adică la începutul jocului.

Pentru a ușura studiul, am împărțit expunerea teoretică în trei părți:

Partea întâia — studiul finalului —
Partea doua — jocul de mijloc —
Partea treia — studiul deschiderilor —

PARTEA I-a

STUDIUL FINALELOR DE PARTIDĂ

Finalele de partidă deşi se caracterizează prin simplitatea poziţiilor lor şi de cele mai multe ori permit o analiză precisă până la finele jocului totuşi chiar cu acel număr redus de piese care mai rămân, ele mai lasă încă un domeniu bogat celor mai subtile şi mai ingenioase combinaţii.

Cunoaşterea finalelor deschide noi orizonturi în faţa jucătorului de şah, el începe să înţeleagă dintr'o privire şi să aprecieze dintrodată care va fi sfârşitul jocului într'o situaţie dată; el dintrodată înţelege cum trebue să joace şi care este calea câştigului, sau care este calea de a împiedica pe adversar să câştige jocul. Cunoscând jocul de finală, jucătorul, fiind încă în faza jocului de mijloc, începe să aprecieze situaţia pentru cazul când va intra în finală şi dacă situaţia îi este favorabilă va căuta să schimbe majoritatea pieselor pentru a trece la *jocul de finală;* dar dacă situaţia nu îi este favorabilă şi în urma schimburilor rămâne într'o poziţie dificilă, atunci el evită schimbul şi caută mai întâi să câştige o poziţie favorabilă finalei sau prin combinaţii fine să câştige calitatea sau să forţeze remiza.

Dar, niciodată nu trebue să uităm că jocul de finală deşi este caracterizat prin situaţii simple, totodată el este şi foarte pretenţios. Simplitatea situaţiilor face ca jocul să fie precis, orice mutare greşită poate fi fatală. „Tempo"-ul are o importanţă foarte mare şi o partidă se poate câştiga sau pierde din cauza unui tempo câştigat sau pierdut, sau din cauza unei singure mutări greşite sau slabe. Jocul de finală trebue bine cunoscut şi însuşit de orice jucător. Capablanca mărturiseste că el a început studiul şahului prin studiul finalelor şi în scurt timp a întrecut pe mulţi jucători bătrâni care se încăpăţânau să studieze deschiderile, iar în câţiva ani ajunge şi campionul lumii. Prin aceasta însă nu trebuie să înţelegem că studiul finalelor exclude studiul deschiderilor, ba din contra, el pregăteşte acest studiu, ne lărgeşte orizontul şi ne face să înţelegem şi să pătrundem mai bine atât jocul de mijloc cât şi deschiderile.

Inainte de a trece la demonstraţii, vom da câteva noţiuni tehnice mai des uzitate:

1. **Calitatea** este o expresie care se referă la valoarea pieselor. Pentru a defini valoarea pieselor s'a ales ca unitate de măsură „pionul", iar celelalte piese s'au valorificat raportându-se la aceasta. Astfel pionul valorează un punct; calul 3 puncte; nebunul 3 puncte; turnul 5 puncte; dama 12 puncte. Zicem că un jucător a câştigat calitatea atunci când acesta a reuşit să schimbe o piesă de valoare mai mică pe una adversă de valoare mai mare. De exemplu dacă dă un turn (5 puncte) pe un cal şi un nebun (3+3=6 puncte), sau dă două turnuri pe o damă etc., zicem că a câştigat calitatea.

2. **Tempo** — este o noţiune care se referă la mu-

tare. O mutare echivalează cu un tempo — adică un timp. Un jucător care face o mutare fără rost se zice că a pierdut un tempo, sau când pentru a atinge un scop el face de exemplu *trei mutări* pe când în realitate se putea atinge acelaş scop şi *cu două mutări*, atunci iar zicem să el pierde un tempo.

De exemplu fie situaţia:

— alb: Rb1,b3e3; — negru: Rb8,b5,e4.

Regele alb poate ataca pionul e4, fie prin câmpul d4, fie prin f4. Să presupunem că albul se hotărăşte mai întâi să atace unul din pionii negri şi face mutarea Rb1—b2?, pentru ca de aci să poată pătrunde pe câmpul a3 sau c3 vizând atacul unui pion. Mutarea este greşită, întrucât prin mutarea replică b5—b4! negru interzice aceste câmpuri şi albului nu-i rămâne decât atacul asupra pionului e4, prin câmpul f4 unde de data aceasta ajunge cu întârziere. Va putea urma: 2. Rc2— Rc 7. 3. Rd2—Rd6, 4. Re2—Re5, 5. Rf2—Rf5. 6. Rg3—Rg5 cu remiză. Dar dacă albul analizând bine situaţia vede mutarea b5—b4! a negrului, care îi interzice pătrunderea prin a3 şi c3, şi dela început dirijează către f4 prin mutarea cheie: 1. Rb1—c2! atunci el câştigă forţat astfel: 1. Rb1—c2! b5!—b4 (obligat) 2. Rc2—d2, Rb8—c7, 3. Rd2—e2 Rc7—d6. 4. Re2—f2, Rd6—e5, 5. Rf2—g3, Re5—f5, 6. Rg3—h4! Rf5—f6 ,7. Rh4—g4. Rf6—e5. 8. Rg4—g5, Re5—e6, 9. Rg5f4, Re6—d5, 10. Rf4—f5 şi câştigă.

Vedem că în primul caz albul făcând mutarea inutilă Rb1—b2 a pierdut un *tempo* şi s'a ajuns la remiză. In al doilea caz, albul jucând Rb1—c2! n'a mai pierdut tempo şi a câştigat partida.

3. **Opoziţia** sau opoziţia frontală este o situaţie specială a regilor şi anume: cei doi regi se găsesc

pe aceeaşi coloană şi sunt separaţi printr'un număr impar de câmpuri (1, 3, 5); opoziţie mică se consideră cea cu un câmp de separaţie, cea cu 3 câmpuri se numeşte medie, iar cu 5 câmpuri — mare, iar uzual se zice că regii sunt în opoziţie (sau există opoziţie) pe linia câmpului respectiv. Exemplu:

a) regele alb pe c3, regele negru pe c7, opoziţia este pe *linia 5;*

b) regele alb pe c4, regele negru pe c6, este aceeaşi poziţie pe *linia 5;*

c) regele alb pe d2, regele negru pe d4, opoziţia este pe *linia 3.*

Opoziţia se zice că este *laterală* atunci când ambii regi se găsesc pe aceeaşi linie; exemplu: regele alb pe c3, regele negru e3; regii sunt în opoziţie pe *coloana d.*

Opoziţia se zice că este *favorabilă* atunci când regele advers trebue să se deplaseze primul; în acest caz piesele adverse de obicelu sunt blocate sau nu au nicio mutare posibilă.

Opoziţia diagonală este atunci când regii sunt în opoziţie pe aceeaşi diagonală; exemplu: alb pe c3, negru pe e5. Opoziţia diagonală favorabilă se poate transforma imediat în opoziţie favorabilă frontală sau laterală.

I. POZIŢIA ŞI JOCUL REGELUI

In finală regele devine o piesă activă şi deseori decide partida. O întrebuinţare raţională a regelui deseori suplineşte lipsa unuia sau a doi pioni. Po-

ziția cea mai bună pentru rege, la începutul finalei este spre centrul tablei. Din centrul tablei regele poate în cel mai scurt timp să atace sau să pareze atacul advers pe orice flanc sau la centru. O poziție marginală a regelui în general este defavorabilă și el intervine cu întârziere în joc, iar la flancul opus lui nu poate interveni decât cu mare întârziere sau deloc. Exemple:

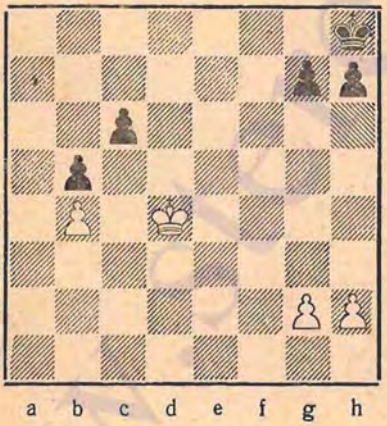


Fig. 1

a) *Fig. 1-a:* alb: *Rd4,b4,g2,h2;* negru: *Rh8,b5,c6, g7,h7.* Poziția centrală a regelui alb decide partida, albul câștigă distrugând pionii negri b5 și c6 transformând pionul b4 în damă. Poziția regelui negru nu este bună tocmai prin faptul că este marginală și el nu poate interveni în timpul util la flancul opus, deși are un pion în plus.

Poziția centrală și activă a regelui suplinește lipsa unui pion și aduce chiar decizia.

b) *Fig. 2-a* — alb: *Rd4,a4,g4,h3;* negru: *Re8, a5, g5,h4.* Regele negru având poziție marginală nu poate interveni în timp util la niciunul din flancuri. Regele alb poate ataca și distruge pionii adverși pe oricare din flancuri pe care și-l va alege da obiectiv, câștigând astfel partida.

c) *Fig. 3-a* — alb: *Rd4,b3,f4,g5;* negru: *Rd6,b5,b7, f5,g6.*

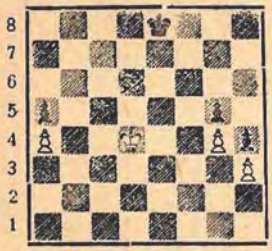


Fig. 2

Fig. 3

Poziția centrală a regelui alb compensează lipsa unui pion și negru deși are un pion în plus și opoziția favorabilă, nu poate câștiga.

Mutările ce ar urma sunt:

1. b4—b6; 2. Rc3—Rd5; 3. Rd3 și negru nu mai poate câștiga.

Situațiile în finală sunt foarte variate, iar analiza lor va urma în capitolele următoare. Pentru poziția regelui și jocul cu această piesă voi da regulele de mai jos foarte utile de reținut.

Regula I-a. — Regele va căuta să domine regele advers ocupând poziția cea mai favorabilă

(obișnuit centrul) și totdeauna să câștige opoziția.

Regula 2-a. — Regele vine să întărească pionii proprii cei mai slabi sau întărește acțiunea decisivă a pionilor tari, când pionii slabi sunt departe de pericol.

Regula 3-a. — Când poziția este echilibrată (acțiuni repezi, decisive, nu se văd), regele va acționa în legătură cu pionul în plus sau cu pionii a căror înaintare va aduce decizia.

Exemple :

a) *Fig. 4-a.*— alb: *Re3,b2,f2,g2,h2,* — negru: *Rb5, b4,c4,g6,h6.*

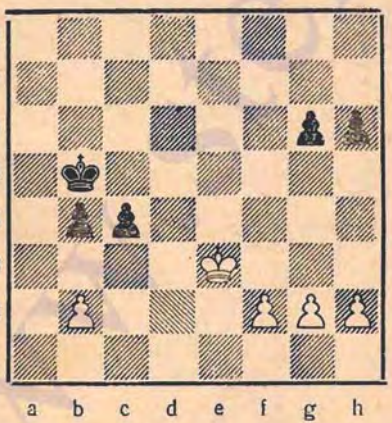


Fig. 4

Regele alb trebue să întărească pionul slab b2, altfel negru câștigă imediat. Albul va muta: Re3—d2 salvând situația. (Greșit ar fi Re3—d4).

NOTA: zicem că pionii sunt slabi atunci când ei pot fi atacați de adversar și distruși cu ușurință, sau când nu pot

opri pionii adverşi. In cazul de mai sus, albul are pion slab la flancul stâng, iar pionii tari la cel drept. Negru are situaţie inversă, cu deosebire că pionii slab negri sunt departe de pericol, pe când pionul slab alb este ameninţat să fie distrus în două-trei mutări.

Atât albul cât şi negrul aplică regula 2-a.

b) *Fig. 5-a.* — alb: *Rd3,b4,c5,f3,g3,h3;* negru: *Re6, b5,c6,g6,h6.*

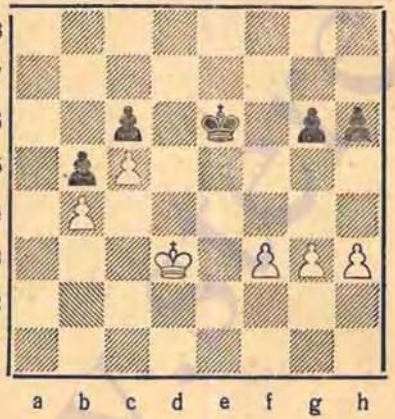


Fig. 5

Poziţia fiind echilibrată, regele alb întăreşte acţiunea pionilor tari sprijinind pionul f3, prin ocuparea câmpului e4, şi apoi împingând pionul f înainte, albul va câştiga prin împingerea pionilor tari.

c) *Fig. 6-a.* — alb: *Rd3,b2,c4,g4,h3;* negru: *Rf6, b4,c5,g5,h4.*

Situaţia fiind echilibrată albul caută să câştige poziţia astfel:

1. Rd3—e4; Rf6—e6; 2. b2—b3 şi albul are opoziţie favorabilă şi câştigă.

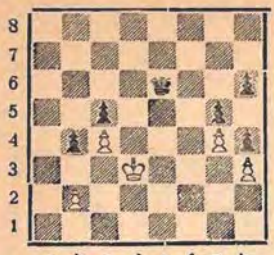


Fig. 6

Fig. 7

d) *Fig. 7-a.* — alb: *Rf3,b4,g5,h4;* negru: *Rf7,b5, g6,h5.*

Poziţiile sunt egale. Albul caută să câştige opoziţia şi mută: 1. Ff4! Re6; 2. Re4 şi-a câştigat opoziţia şi partida. Dacă negru ar fi făcut o altă mutare, regele alb ar fi ocupat câmpul e5 şi de acolo s'ar fi dirijat către pionul negru b5 distrugându-l şi câştigând partida.

Putem remarca că opoziţia favorabilă duce la respingerea regelui advers şi cucerirea pionilor adverşi.

Fig. 7 bis

e) *Fig. 7 bis*—alb: *Rd2, b3, c4;* negru *Rc7, b4, c5.*

Albul trebue să caute să câştige opoziţia, el va juca:

1. Re3!—Rd6.

2. Rf4!— albul a câştigat opoziţia diagonală 2...—Re6

3. Rg4!—pe care o transformă în frontală şi câştigă astfel:

3. Re4l—Rd6; 4. Rf5—Rd7; 5. Re5—Rc6; 6. Re6—Rc7; 7. Rd5—Rb6. 8. Rd6—Ra6. 9. Rc5:—Ra5. 10 Rd6 și câștigă prin împingerea pionului c.

II. JOCUL CU UN PION

Jocul cu un pion formează baza jocului de pioni, care de cele mai multe ori, prin schimburile ce se fac, se reduc la acest joc elementar.

Dacă pionul existent se poate transforma în damă, partida este câștigată, așa că în fond jocul cu un pion se reduce la împingerea lui pe câmpul final unde el se transformă.

Pionul poate ajunge pe câmpul final (de transformare) fie singur, fie sprijinit de regele respectiv.

In primul caz pentru a putea ajunge pe câmpul de transformare, trebue ca regele advers să nu fie în același careu cu pionul. Această regulă se numește *regula careului.*

Exemple:

a) *Fig. 8-a.* — alb: *Rg3,a3;* negru: *Rf6.*

Regele negru se află în același careu cu pionul alb, deci pionul nu poate să se transforme căci este ajuns de regele negru pe câmpul a7. Careul este marcat la colțuri de a3,a8,f8,f3, și întotdeauna are ca latură atâtea câmpuri câte sunt dela pion la câmpul de transformare, ambele inclusiv, iar orientarea careului este dela pion—câmpul de transformare, către regele advers.

b) *Fig. 9-a.* — alb: *Rg3,d5;* — negru: *Rg5.*

Careul este: d5,d8,g8,g5; pionul nu poate ajunge pe d8 întrucât regele advers este în același careu.

Fig. 8

Fig. 9

c) *Fig. 10-a.* — alb: *Rh2,c5;* negru: *Rg5.*

Acum pionul poate să se transforme, întrucât regele advers este afară de careu. (Aceeași situație e și în po-

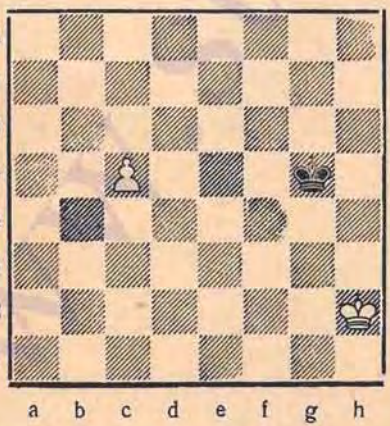


Fig. 10

ziția: pion pe a2, rege advers pe e2, căci pionul face un salt de două câmpuri și regele advers rămâne în afara careului)

In cel de al doilea caz, când pionul trebue să fie sprijinit de regele propriu, vom avea mai multe situaţii:

1. Cel cu un pion **câştigă când:**

— are opoziţie iar pionul se află în urma regelui propriu;

— nu are opoziţie favorabilă, dacă pionul propriu se află mai înapoi şi are o mişcare de rezervă, adică poate face o mutare fără a pierde opoziţia favorabilă.

In ambele cazuri pionul nu trebue să fie marginal (adică a sau h).

2. Este remiză când:

— pionul este marginal,

— când pionul este pe linia regelui, sau mai înainte, iar regele advers în opoziţie;

Exemple:

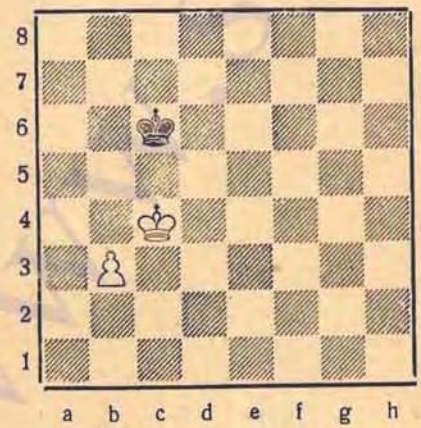


Fig. 11

a) *Fig. 11-a.* — alb: *Rc4,b3:* negru: *Rc6.* (negru ur-

mează să mute). Albul are opoziție și pionul este în urma sa, se câștigă astfel:

1. Rb6, 2. Rb4!—Ra6; 3. Rc5—Rb7; 4. Rb5—Ra7; 5. Rc6—Ra6; 6. b4—Ra7; 7. b5... și pionul nu mai poate fi oprit.

Se mai putea juca după 6. Rc6...Rb8, atunci albul răspundea: 7. b4—Rc8; 8. b5—Rb8; 9. Rb6—Ra8; 10. Rc7 și pionul trece.

b) *Fig. 12-a.* — alb: *Rc4,c2;* negru: *Rc6* (albul mută primul).

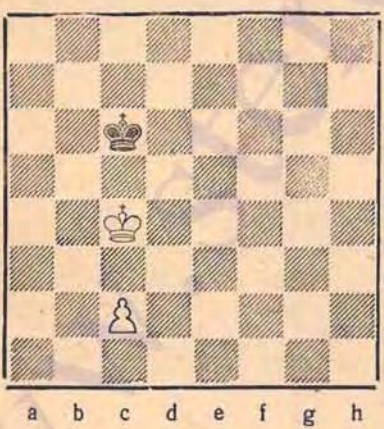


Fig. 12

1. c3—... și am ajuns la cazul de mai sus, albul are opoziție. Urmează: 1...Rb6; 2Rd5—Rc7; 3 Rc5—Rb7; 4. Rd6—Rc8; 5. c4—Rd8; 6. c5—Rc8; 7. Rc6—Rb8; 8. Rd7 și pionul trece.

Din aceste două exemple deducem următoarea regulă:

Regula 4-a. — Intotdeauna regele deschide dru-

mul pionului gonind regele advers din calea pionului. Regele foloseşte opoziţia frontală şi laterală pentru a goni regele advers. Pionul se împinge înainte, după ce regele a avansat faţă de pion cu o distanţă egală cu trei mutări (trei câmpuri).

— Nici într'un caz nu se va împinge pionul înaintea regelui, căci va ieşi pat (regele advers se va bloca pe câmpul final).

c) *Fig. 13-a.* — alb: *Rb5,a3;* negru: *Rb7.*

Fig. 13

Albul deşi are opoziţie şi pionul în urmă cu două câmpuri, nu poate câştiga căci nu poate goni regele negru din drumul pionului. Se poate juca: 1. a4—Ra7; 2. a5—Rb7; 3. a6—Ra7; 4. Ra5—Ra8; 5. Rb6—Rb8; 6. a7+Ra8; 7. Ra6 şi pat.

d) *Fig. 14-a.* —. alb: *Rd2,c3* — negru: *Rd5.*

Albul nu poate câştiga căci pionul nu este în urma regelui. Se va juca: 1. Rd3... albul a câştigat opo-

ziție favorabilă dar nu o poate exploata din cauza pionului propriu care îl împiedică.

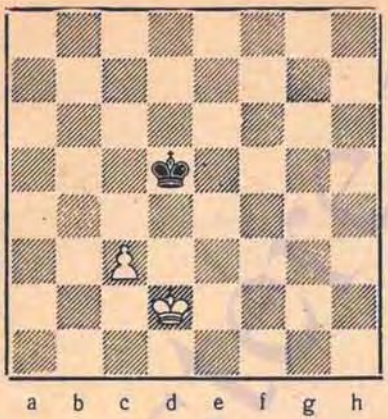


Fig. 14

1. ...Rc5 negru speculează situația, el forțează pe alb să mute pionul pe c4. Albul poate încerca manevra; 2. Rd2—Rc4; 3. Rc2—Rc5; 4. Rd3—Rd5 și s'a ajuns la situația inițială fără a progresa.

2. c4,Rc6 negru se menține pe drumul pionului oprindu-i mersul; albul este forțat să împingă regele.

3. Rd4—Rd6 negru are opoziție și albul trebue să mute pionul.

4. c5+Rc6.

5. Rc4 Rc7 negru repetă manevra anterioară.

6. Rd5 Rd7.

7. c6+Rc7.

8. Rc5 Rc8.

9. Rd6 Rd8 albul este mereu forțat să mute pionul.

10. c7+Rc8 şi urmează pat.
11. Rc6 pat.

Aceeaşi manevră se poate repeta şi pe partea stângă a coloanei de înaintare a pionului în mod simetric cu aceleaşi rezultate.

Din studiul de mai sus stabilim următoarea regulă:

— Pentru a obţine remiză regele negru trebue tot timpul să se menţină pe drumul de înaintare a pionului; el va părăsi acest drum numai pentru a forma opoziţia nefavorabilă regelui advers forţând astfel adversarul să-şi mute pionul.

De exemplu, după mutarea 8 albul poate încerca să deruteze pe negru prin următoarele mişcări:

9. Rd5... dacă negru răspunde cu Rd8 atunci el pierde imediat căci urmează: 10. Rd6—Rc8; 11. c7 şi regele negru este forţat să plece pe b7, iar regele alb ocupă câmpul d7 şi pionul a trecut la transformare.

Răspunsul corect este cel conform regulei „regele nu pleacă de pe linia pionului" deci, negru va răspunde prin 9... Rc7! Albul va fi forţat să mute regele pe c5, iar negru va muta pe c8 revenindu-se la situaţia după mişcarea 8-a.

In mod simetric albul poate încerca să manevreze pe stânga liniei „c" mişcând 9. Rb5... cu acelaş rezultat.

Reţinem deci următoarele reguli:

Regula 5-a. — Pionul izolat nu poate ajunge singur pe câmpul de transformare dacă regele advers se află în acelaş careu cu el.

Regula 6-a — In jocul cu un pion:

a) Intotdeauna regele deschide drumul pionului folosind opoziția frontală sau laterală și gonind astfel regele advers;

b) Pionul se împinge înainte, după ce regele a avansat față de pion cu o distanță egală cu trei mutări;

c) Nici într'un caz nu se va împinge pionul înaintea regelui căci va ieși pat.

Regula 7-a. — In jocul cu un pion:

a) Pentru a opri pionul advers regele tot timpul se va menține pe linia pionului, el va părăsi această linie numai pentru a forma opoziția nefavorabilă pentru regele advers, forțând astfel adversarul să-și mute pionul.

Regula 8-a — a) Pentru a câștiga cu un pion trebue să avem opoziție favorabilă, iar pionul să fie în urma regelui;

b) Pionii marginali nu pot fi transformați nici într'un caz dacă regele advers a reușit să ocupe colțul unde se transformă pionul.

III. JOCUL CU DOI PIONI

In acest caz, întotdeauna jucătorul care are pionii — câștigă. Numai în cazuri excepționale s'ar putea face remiză și anume când pionii sunt izolați și nu pot fi susținuți de regele respectiv, iar regele advers este prea aproape și-i poate distruge pe rând.

Să analizăm câteva situații:

Cazul I. — *Fig. 15,* alb: *Rh2,c3,d4* — negru *Rd5.*

Pionii albi sunt legaţi şi nu pot fi distruşi de regele advers. Regele alb vine în sprijinul pionilor şi goneşte regele advers, apoi pionii se împing spre transformare

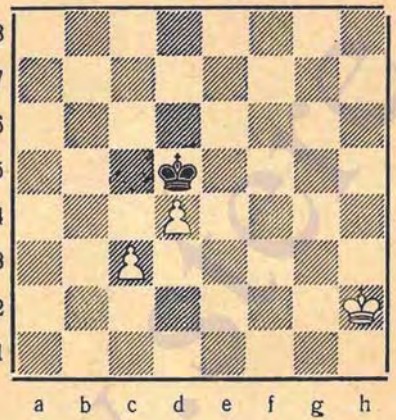


Fig. 15

Se joacă: 1. Rg2 Rc4. — observăm că regele nu poate lua pionul c3, deoarece pionul d4 fuge spre d8, fără să poată fi ajuns de regele negru.

2. Rf3.Rd5.

3. Re3 Rc4.

4. Re4 Rb5.

5. d5 Rb6.

6. Re5 Rc7.

7. Re6 Rd8 şi albul câştigă prin 8. d6 Re8; 9. d7+ Rd8; 10. c4 Rc7; 11. Re7...

Cazul II. — *Fig. 16.* alb: Rh2,a4,c3 — negru; *Rb6.*

Pionii albi sunt izolați (nelegați) și dacă rămân pe locurile lor pot fi distruși pe rând de regele advers. Observăm că dacă pionii sunt pe aceeași linie (ex. a4,c4) atunci regele advers nu poate lua nici unul din ei, căci dacă îl ia pe a4, atunci c4 fuge spre câmpul de transformare și nu poate fi ajuns de regele advers; acelaș lucru se întâmplă cu a4, dacă regele ia c4.

Se va juca:

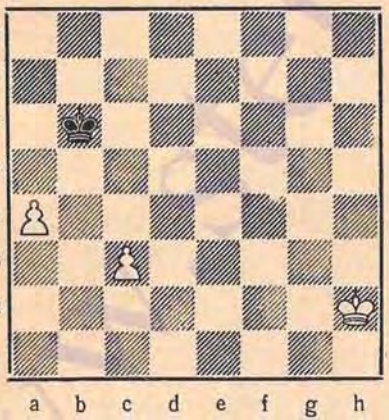


Fig. 16

1. c4!Ra5.
2. c5! Ra6— nu poate lua a4, căci c5 scapă spre c8.
3. Rg3 Rb7—
4. a5! Rc6 — albul are grijă să-și pună pionii pe aceeași linie căci, altfel îi pierde (ex. 4. Rf4 Rc6 și ia pionii pe rând).

5. a6! Rc7
6. Rf4 Rb8
7. c6! Rc8 — observăm aceeași grijă de a avea pionii aliniați,
8. a7! și albul a făcut damă.

Se mai putea juca: 6. Rf4, Rc6, 7. Re5. Rc7, 8. Rd5, Rd7, 9. a7!

Cazul III. — Pionii sunt dublați. In acest caz dacă pionii nu sunt susținuți de regele respectiv, ei vor fi distruși.

Fig. 17. — alb: *Rg2,d3,d4* — negru: *Rd6.*

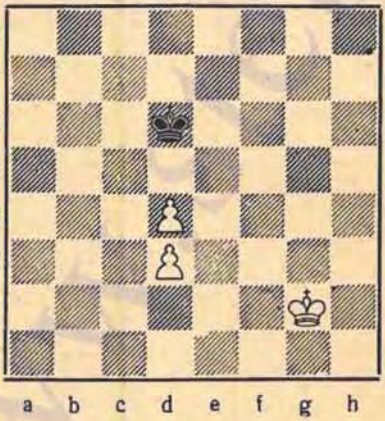


Fig. 17

Se joacă 1. Rf3 Rd5; 2. Re3 Rd6; 3. Re4—Re6, 5. Rd4 Rd7; 6. e5 Re7; 7. d6 + Rd7; 8. Rd5 Rd8; 9. Re6 Rc8: 10. d7+Rd8: 11· d4! Rc7; 12. Re7 și face damă.

Cazul IV. — Dacă pionii nu sunt aliniați iar re-

gele advers este în contact cu unul din ei, atunci pionii vor fi distruşi pe rând, considerând că ei nu sunt apăraţi de regele lor; totuşi trebue să fim foarte circumspecţi, căci situaţii de acest fel sunt foarte puţine, în majoritatea cazurilor sunt soluţii care duc la câştig.

De exemplu:

— *Fig. 18.* alb: *Rg2,a3, d4*— negru Rd5: *este remiză.*

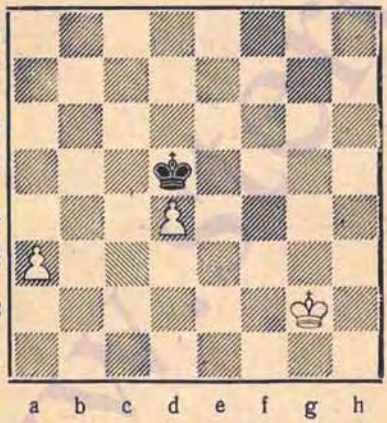


Fig. 18

Se va juca: 1. a4.Rd4: în zadar pionii se alinie căci e târziu, pionii trebue să fie aliniaţi înainte ca regele advers să ia contactul cu unul din ei.

2. a5 Rc5

3. a6 Rb6 şi remiză.

— *Fig. 19.* — alb: *Rg2,a4e5* — negru: *Re6*— acum însă negru nu mai poate face remiză, căci deşi ia pionul e5, el nu-l mai ajunge pe pionul a4, deoarece cei doi pioni sunt prea depărtaţi între ei.

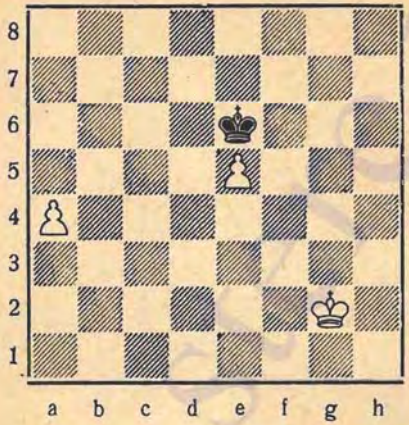


Fig. 19

Se joacă: 1. a5! Re5: regele negru nu se găseşte în acelaşi careu cu a5 şi pionul nu mai poate fi ajuns, — albul câştigă.
2. a6!

— *Fig. 20.* — alb : *Rb2,a3e4* — negru : *Re5* — în acest caz deşi regele negru distruge pionul e4, pionul a3 fiind sprijinit de regele alb reuşeşte să se transforme.

Se joacă: 1. Rb3! Rd4: 2. Rc4! Re5; 3. Rc5 Re6; 4. Rc6! Re7; 5. a4 Rd8; 6. Rb7 (şi albul împinge pionul spre a8) Rd7; 7. a4 Rd6; 8. a5 Rc5; 9. a6... negru nu poate face nimic.

Fig. 20

Fig. 21

— *Fig. 21.* — alb : *Rh2,b4,e3* — negru : *Rb5* nici în acest caz negru nu poate scoate remiză căci regele alb ajunge în timp pe câmpul e5 în fața pionului e3 și câștigă.

Se joacă: 1. Rg3! Rb4: 2. Rf4! 2. ...Rc5— 3. Re5! acum albul are poziția laterală favorabilă și pionul în urma sa. deci trebue să câștige. — urmează 3..... Rc6; 4. Re6 Rc5; 5. e4 Rd4; 6. e5 Re5; 7. Rf7... și pionul trece.

Din studiile de mai sus scoatem următoarele reguli:

Regula 9-a. — Pionii legați (și liberi) nu pot fi distruși de regele advers.

Regula 10-a. — Pionii nelegați nu pot fi distruși de regele advers, dacă sunt aliniați ; (fără contact cu regele advers) sau dacă nu se află în același careu când unul din ei urmează a fi luat de regele advers.

Regula 11-a. — Când avem pionii nelegați, în primul rând trebue să-i aliniem și apoi să venim cu regele în ajutor.

Regula 12-a. — Când regele advers a luat contactul cu unul din pioni, celălalt pion imediat îna-

inteaza și atunci regele advers nu poate lua pionul cu care este în contact.

Regula 13-a. — Când unul din pioni este irremediabil pierdut, iar celălalt nu poate ajunge singur pe câmpul de transformare, atunci trebue să căutăm să venim cu regele în ajutorul pionului rămas, într'o poziție câștigătoare (să aibă opoziție și pionul propriu în spate).

IV. JOCUL CU UN PION IN PLUS

De regulă, jucătorul care are pionul în plus câștigă, afară de puține cazuri când poziția defavorabilă a pionilor sau a regelui duc la remiză sau chiar la pierdere.

Pentru ușurarea analizei vom împărți studiul astfel:

A. *Pionii constituind o grupă (monobloc).*

1. Doi pioni contra unu (pionii legați; pionii nelegați; pionii blocați).
2. Trei pioni contra doi.
3. Patru pioni contra trei.

B. Pionii constituind o grupă (monobloc) având dublat pionul în plus.

1. Doi pioni contra unu.
2. Trei pioni contra doi (legați sau nelegați).

C. Pionii constituind două grupe cu spațiu liber între ele.

1. Pionii simetric grupați (blocați sau neblocați).
2. Pionii nesimetric grupați (blocați sau neblocați).

A. *PIONII CONSTITUIND O GRUPA*

1. **Doi pioni contra unu:**

Dacă poziția regelui nu este desavantajoasă și el poate să-și sprijine pionii, atunci întotdeauna jucătorul cu pionul în plus câștigă.

Procedarea cea mai obișnuită în acest joc este evitarea schimbului (care duce la remiză) câștigătoare opoziției și gonirea regelui advers cu luarea pionului respectiv, așa că jocul se reduce la jocul cu doi pioni, deci se va câștiga fără mare efort.

Fie că pionii sunt legați sau nelegați, procedeul este același.

Exemple:

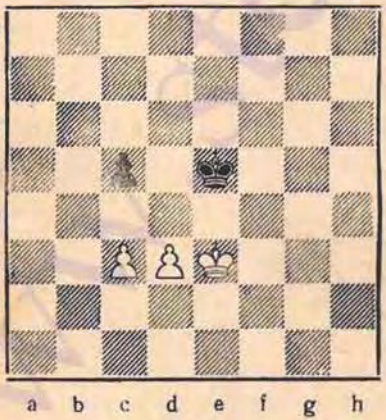


Fig. 22

a) *Fig. 22.* — alb: *Re3,c3,d3;* negru: *Re5, c5.*

Albul câștigă indiferent dacă are sau nu are opoziție favorabilă. Dacă nu are opoziție favorabilă va juca astfel:

1. c4 (și a câștigat opoziția). Negru poate răspunde în două moduri.

1. ... Rf5; 2. d4 cd4:+; 3. Rd4:Re6; 4. Rc5 Rd7; 5. Rb6 și câștigă (sau 2. d4 Re6; 3. d5+Re5; 4. Rd3, Rf5; 5. Rc3 Re5; 6. Rb3 Rd6; 7. Ra4 Rc7; 8. Rb5 Rd6; 9. Rb6 și câștigă sau 2. d4, Re6; 3. dc5:Rd7; 4. Re4! (greșit Rd4) Rc6; 5. Rd4, Rc7; 6. Rd5 Rd7; 7. c6+Rc7; 8. Rc5! Rc8; 9. Rd6 Rd8; 10. c7+ și albul câștigă.

Dacă albul are opoziție favorabilă negrul va juca: 1. ... Rd5 albul va răspunde; 2. Rf4 Rd6; 3. Re4 Re6; 4. c4! (câștigă opoziția) Rd6; 5. Rf5 Rd7; 6. Re5 Rc6, 7. Re6 Rc7; 8. Rd5 Rb6; 9. Rd6 și câștigă.

b) *Fig. 23.* — alb: *Rf2,c3,e3;* negru: *Re5,c5,* albul câștigă aplicând regula de mai sus. Se va juca:

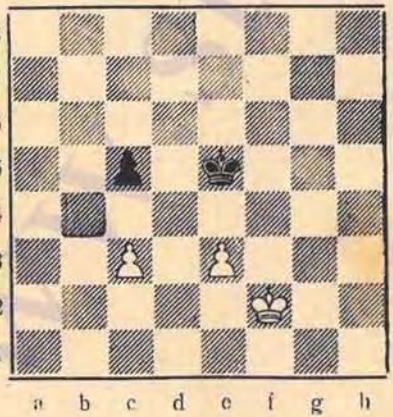


Fig. 23

1. Re2 Re4; 2. Rd2 c4; 3. Re2 Re5; 4. Rf3 Rf5; 5. e4+Re5; 6. Re3 Re6; 7. Rd4 și câștigă.

Remarcăm că cel cu un pion în plus câștigă în toate cazurile aplicând regula anunțată la început. Sunt două cazuri când nu se poate câștiga și anume:

1. Pionii sunt marginali și nu avem opoziție favorabilă.

2. Pionii sunt blocați și nu avem opoziție favorabilă. Iată demonstrația:

1. *Fig. 24.* — alb: *Rc4,a4,b4;* negru: *Rc6,a6.* — nu se poate câștiga. Poate urma:

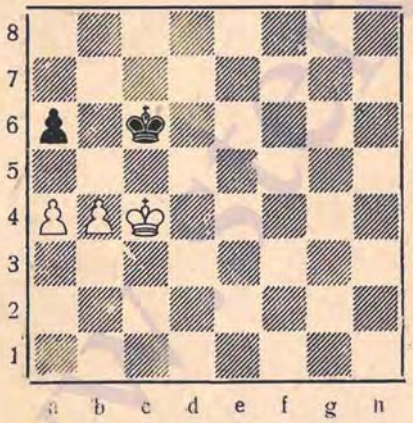


Fig. 24

a) 1. Rd4 Rd6; 2. Rc4 etc., fără decizie, sau

b) 1. a5 Rd6; 2. Rd4 Rc6 etc. fără decizie sau

c) 1 a5 Rd6; 2. b5 ab5: +; 3. Rb5: Rc7; 4. Ra6 Rb8; 5. Rb6; Ra8 și nu se poate câștiga căci regele negru a ocupat colțul — (Regula 7-a).

2. *Fig. 25.* — *alb: Re3,c4,d3;* negru: *Re5,c5* (pionii blocați). Nu se poate câștiga căci negrul are opoziție. Poate urma:

1. Re2! Re6! — negru păstrează opoziția medie (3 câmpuri) greșit ar fi mutarea : 1. ... Rd4? căci negru pierde opoziția prin : 2. Rd2! Re5; 3. Re3! și a câștigat opoziția și partida.

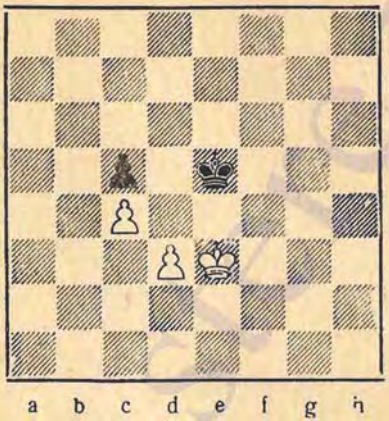


Fig. 25

2. Rd2 Rd6! — negru continuă să păstreze opoziția, iar albul nu poate face nimic. Impingerea pionului „d" va duce la schimb de pioni și albul rămâne cu un pion în poziție de remiză. Albul poate întreprinde două manevre care duc tot la remiză; iată-le : 1) 3. Rc3 Rc7; 4. d4 cd4 : +; 5. Rd4 Rd6 și remiză. 2) 3. Rc3 Rc7, 4. Rb3 Rb7; 5. Ra4 Ra6 și remiză.

Reținem următoarele reguli :

Regula 14-a. — In jocul cu doi pioni contra unul se va evita schimbul de pioni, urmărindu-se câștigarea opoziției și gonirea regelui advers, cu câștigarea pionului, reducând astfel jocul la jocul cu doi pioni care este întotdeauna câștigător.

Regula 15-a. — Pionii marginali și cei blocați fără poziție favorabilă a regelui duc la remiză.

Regula 16-a. — Când pionii sunt nelegați atunci pionul liber se împinge înainte sprijinit de rege, până ce regele propriu ajunge în dreptul pionului advers și-l ia.

2. Trei pioni contra doi

In acest caz se caută a se efectua schimbul unui pion, pentru a reduce jocul la doi pioni contra unu cu variantele studiate mai sus.

Exemple :

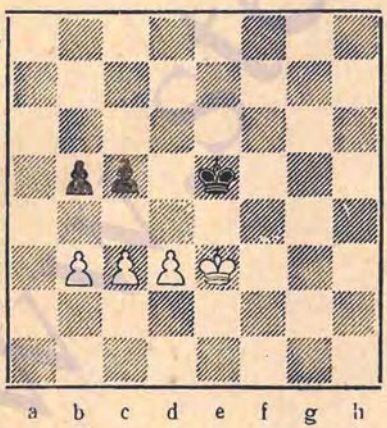


Fig. 26

a) *Fig 26.* — alb: *Re3,b3,c3,d3* — negru: *Re5, b5,c5.*

Se va juca: 1. d4+!Rd5; 2. dc5 : Rc5 : și am ajuns la situația studiată (se mai putea juca : 1. d4+! cd4 : +; 2. cd4 : + Rd5 situația deasemeni studiată).

b) *Fig. 27. — alb: Rf3,b3,d3,e3; — negru: Re5, b5,c5.*

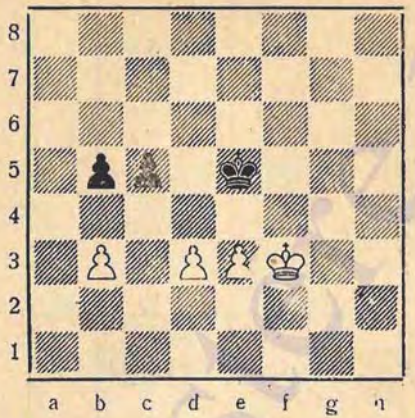


Fig. 27

Se va juca: 1. Re2! (greşit e4) Rd4: 2. Rd2 b4; 3. Re2! Re5; 4. Rf3 Rd5; 5. Rf4 Re6; 6. e4 Rd6; 7. Rf5 Rd7; 8. Re5 Rc6; 9. Re6 Rc7; 10. Rd5 Rb6; 11. Rd6 şi câştigă împingând pionul „e4".

Se mai putea juca: 1. Re2, Rd5; 2. Rd2 Re5; 3. Rc3! Rd5 de aici urmează trei variante:

a) 4. b4 c4; 5. dc4: + bc4: 6. e4 + Re4: 7. Rc4: şi câştigă.

b) 4. d4 cd4; 5. ed4:b4+; Rb4:Rd4; 7. Ra5 şi câştigă sau (4. d4-c4; 5. bc4+bc4; 6. c4+Re4; 7. Rc4: Rf5 8. Rc5 Re6. 9. Rc6 şi câştigă.

c) 4. e4+Re5; 5. b4 c4; 6. dc4:Re4:; 7. cb5:!Rd5; 8. Rd3! şi câştigă.

c) *Fig. 28.* — alb: *Rf2,c5,d4,e3;* — negru: *Rf5,c6, d5,* (pionii blocați) Albul câștigă pentru că are opoziția favorabilă. Va urma:

1. Rf3 (opoziție) Rg5; e4!de4:+; 3. Re4:Rf6 și am ajuns la situația cunoscută în care albul câștigă prin **d5.**

d) *Fig. 29.* — alb: *Rf3,c5,d4,e3;* negru: *Rf5, c6,d5* (pionii blocați). Deși n'are opoziție favorabilă albul câștigă astfel:

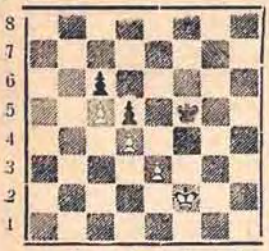


Fig. 28

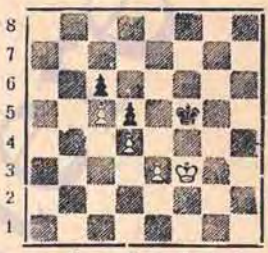


Fig. 29

1. Rf2! Rf6! 2. Rg3! Rg5, 3. e4! de4: 4.d5 Rf6, 5.d6! și albul câștigă, căci regele negru este legat de pionul alb „d6", iar pionul „e4" cade.

e) *Fig. 30* — *alb: Re3,b3, c4,d3:* negru: *Re5,b4,c5* pionii blocați dar nu în lanț).

Albul câștigă jucând: 1. d4+! cd4:+; 2. Rd3 Re6; 3. Rd4: și câștigă.

Reținem următoarele reguli:

Regula 17-a. — In jocul cu trei pioni se va căuta

a se schimba unul din pioni, reducând jocul la doi pioni contra unu, într'o poziție câștigătoare. *Pionul liber se va impinge primul inainte.*

Regula 18-a. — Dacă pionii sunt blocați în lanț și opoziția e în favoarea celui cu doi pioni, acesta poate scoate remiză numai dacă menține opoziția așa cum s'a arătat la studiul Fig. 25 și dacă pionul advers de bază se află pe linia 2 sau 7.

Regula 19-a. — Dacă pionii sunt blocați fără a forma un lanț, atunci indiferent de opoziție, cel cu un pion în plus, câștigă; idem când lanțul de pioni nu are baza pe linia 2 sau 7.

Sunt câteva cazuri când regulile de mai sus se răstoarnă și anume:

1. *Fig. 31.* — alb: *Re4,b6,c5,d4;* negru: *Re6,b7,c6.*

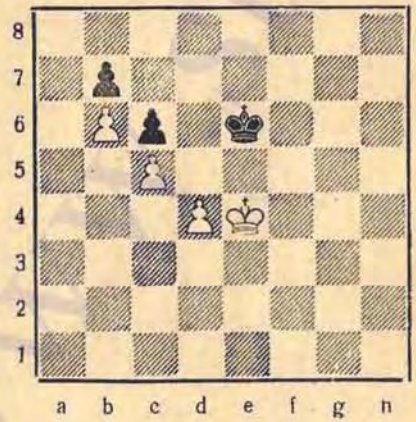


Fig. 31

deși nu are opoziție favorabilă albul câștigă jucând:

a) 1. d5+cd5:+; 2. Rd4Re7; 3. c6! bc6; 4. b7 și

câștigă, sau b) 1. d5+Rd7; 2. Rd4! cd5: 3. Rd5: și câștigă având opoziție poate urma: 3. ...Rc8; 4. Re6 Rd8; 5. Rd6Rc8; 6. c6 bc6: 7. Ra6:Rb8; 8. b7Ra7; 9. Rc7 câștigând (sau 3. Rc8; 4. Re6 Rd8; 5. Rd6 Rc8; 6. Re7! R68. 7. Rd7 Ra8; 8. c6! bc6; 9. Rc7! și câștigă.

2. *Fig. 32.* — alb: *Rd1,d5,e4,f3,* negru: *Rd3,d6,e5.*

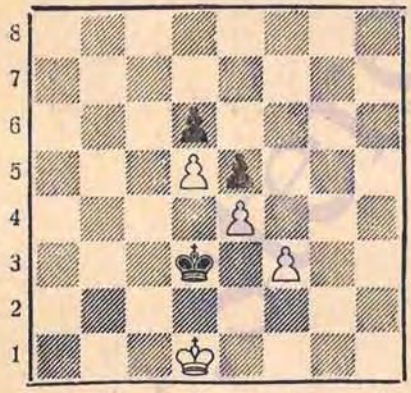


Fig. 32

Deși albul are opoziție totuși el pierde pentru că regele negru îi distruge pionii. Același rezultat ar fi fost și în cazul când pentru aceeași situație a pionilor regii s'ar fi aflat: alb pe „g1" și cel negru pe „g3", sau alb pe „e1" și negru pe „e3", sau în general spus în opoziție pe orișicare din câmpurile liniei 1 și 3 afară de a, b, c și h (Rh1, Rh3). In acest din urmă caz câștigă albul, iată cum: 1. f4! ef4: (n'are ce face); 2. e5! f3; 3. Rg1 de5:; 4. d6 și câștigă.

Poziția de mai sus deplasând-o spre linia „8" sau

spre coloana „a" se pot obține variante interesante în favoarea când a albului când a negrului.

3. Patru pioni contra trei.

Regula Nr. 16 se aplică integral și aci. Regula Nr. 18 nu este valabilă căci cel cu un pion în plus câștigă întotdeauna. Situațiile, natural, pot fi mult mai variate, însă jucătorul care are pionul în plus va trebui să caute a simplifica jocul prin schimbul a 1 sau 2 pioni ajungând la una din situațiile analizate anterior. Fiecare caz în parte are însă caracteristica lui, așa că nu putem da reguli generale, iar jucătorul va trebui să rezolve situația aplicând în limita posibilităților regulele enunțate până aici.

B. *PIONII CONSTITUIE O GRUPĂ (MONOBLOC) AVÂND DUBLAT PIONUL IN PLUS*

1. Doi pioni contra unu.

Regula 20. — Dacă pionii sunt blocați, cel cu doi pioni poate câștiga numai dacă are opoziție favorabilă pe linia pionului advers.

Fig. 33

Fig. 33. — alb: Rf3,d2,d3 — negru: Rf5, d4 (albul are opoziția favorabilă).

Se joacă: 1... Re5; 2 Rg4 Re6: R. Rf4 Rd5; 4. Rf5Rd6; 5. Re4 Rc5; 6. Re5 Rc6; 7. Rd4: Rd6;8.Re4Re6;9.d4 Rd6; 10. d5 Rd7; 11. Re5 Re7;

+Rd7; 13. Rd5 Rd8; 14. Re 6 Re8; 15. d7+Rd8; 16. d3 (mișcare de rezervă care scoate pe regele advers din poziția de pat); 16. ...Rc7; 17. Re7 și câștigă.

Fig. 34. — alb: *Rf2,d2,d3.* — *negru: Rf4,d4* (albul are opoziție favorabilă).

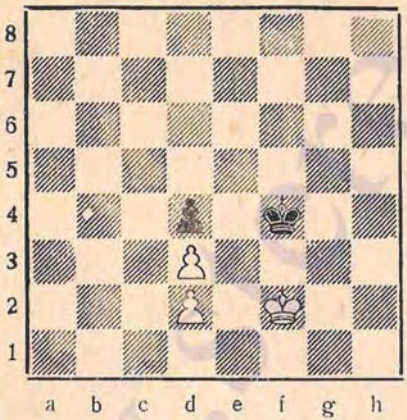


Fig. 34

Acum albul nu poate câștiga căci opoziția nu este pe linia pionului advers. Poate urma: 1...Rg4; 2. Rg2 Rf4 și e remiză.

Dacă albul vine pe f2 s'a revenit la poziția inițială, dacă mută pe h3, pierde. Daca încearcă sa treacă pe stânga pionilor, negru va ataca pionii adverși astfel: 1...Rg4; 2. Re2 Rf4; 3. Rd1 Rf3; 4. Rc1 Re2 și remiză.

2. Trei pioni contra doi.

a) Dacă pionii sunt blocați dar cel cu trei pioni are opoziție favorabilă pe linia pionului de bază advers, atunci câștigă; în caz contrar e remiză.

Exemplu:

Fig. 35. — alb: *Re3,b4,c2,c3;* negru: *Re6,b5,c4.*

Se joacă: 1. Re4 albul are opoziție favorabilă pe linia pionului de bază advers: b5 și trebue să câștige,

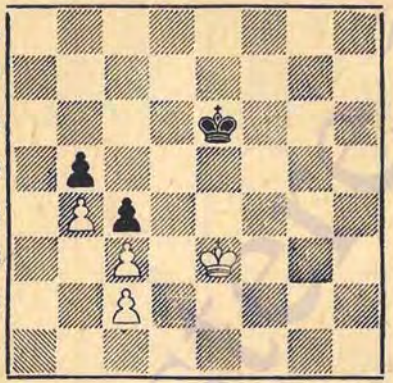


Fig. 35

urmează: 1...Rd6; 2. Rd4 Rc6; 3. Re5 Rc7; 4. Rd5 Rb6; 5. Rd6 Rb7; 6. Rc5 Ra6; 7. Rc6 Ra7; 8. Rb5: și câștigă.

Fig. 36. — alb: *Re2,b4,c2,c3;* negru: *Re5,b5,c4*

Se joacă: 1. Re3 albul are opoziție favorabilă însă nu pe linia pionului de bază advers și nu poate câștiga. Va urma: 1...Rd5; 2. Rf4 Rd6! și negru are opoziție diagonală pe care o transformă în mutarea următoare în opoziție laterală sau frontală și albul nu poate câștiga. Poate urma:

a) 3. Re4 Re6! albul a pierdut opoziția și nu poate câștiga.

b) 3. Rf5 Rd5! negru are opoziție laterală și e remiză.

b. Dacă pionii nu sunt blocați cel cu trei pioni câștigă, exceptând pozițiile marginale.

Exemple:

Fig. 37. — alb: *Rf3,c3,d2,d3;* — negru: *Rf5,c5,d5.*

Fig. 36

Fig. 37

Negru se poate apăra în două moduri: ofensiv sau defensiv; albul câștigă în ambele cazuri.

Se va juca:

1. *Varianta ofensivă Nr. 1.*

1. 1. Re2! Rf4; 2. Re1! Rf3; 3. Rd1 Rf2; 4. d4! c4 (la 4. c×d4 albul câștigă astfel: 5. c×d4 Rf3; 6. Rc2 Rf4; 7. Rb3! Re4; 8. Rc3 Rf5; 9. Rb4 Rf4; 10. Rc5 Re4; 11. d3+ și câștigă) 5. d3! c×d3; 6. Rd2 Rf3; 7. R×d3 Rf4; 8. c4 d×c4+Rc4 și câștigă.

2. *Varianta ofensivă Nr. 2.*

1. Re2! Re5; 2. Rd1 d4; 3. Rc2 Rd5; 4. Rb3 Rc6; 5. c×d4 c×d4; 6. Rc4 și câștigă (sau... 4. d×c3; 5. d×c3 sau R×c3 și câștigă în ambele cazuri).

3. *Varianta defensivă.*

1. Re2! Re6; 2. Rd1 Rd6; 3. Rc2 Rc6; 4. Rb3 Rb6! 5. d4! c×d4; 6. c×d4 Rb5; 7. Rc3 Ra4; 8. Rd3 Rb3, 9. Re2 Rc4; 10. Re3 Rb4; 11. Rf4 Rc4; 12. Re5 și câștigă.

Considerând tot situația din fig. 37 în care însă opoziția este în favoarea albului.

Albul câștigă astfel:

a) 1. ...Re5; 2. Rg4 d4! 3. Rf3! Rd5; 4. Rf4! c4; 5. cd4: Rd4:; 6. dc4: Rc4:; 7. Re4 și câștigă (se poate juca: 5. cd4: cd3:; 6. Re3 și câștigă).

b) 1....Re5; 2. Rg4 Re6! 3. d4!cd4: (dacă 3. c4, atunci albul câștigă prin: 4. Rg5 Re7; 5. Rf5 etc.); 4. cd4: Rf6; 5. Rf4 și câștigă.

c) 1. ...Re6! acum albul nu mai poate câștiga acționând cu regele în partea pionilor dublați și trebue să treacă în partea opusă și jucând ca în cazul arătat mai sus, când negrul are opoziție.

Dacă va încerca să joace pe partea pionilor dublați va fi remiză; jocul ar urma: 2. Rg4 Re5! 3. Rg5 c4! 4. Rg4 d4! și se produce schimb de pioni cu remiză.

NOTA: această din urmă analiză ce răstoarnă jocul albului pe partea pionilor dublați, rezultă că albul poate câștiga sprijinind cu regele pionul nedublat astfel:

1. Re6! 2. Re3!! Rf5 (forțat — dacă negrul mută Re5, albul răspunde d4!!+ și câștigă) 3. Re2! și urmează ca la varianta defensivă.

Analizând situația similară având pionul nedublat plasat pe liniile a,b,g,h, vom constata că albul nu poate câștiga, căci regele alb nu va avea spațiu necesar pentru a specula opoziția.

Reținem următoarele reguli pentru jocul cu 3 pioni contra doi având *pionii dublați lipiți:*

Regula 21-a. — Dacă pionii sunt blocați se poate câștiga dacă avem opoziție favorabilă pe linia pionului de bază advers.

Dacă pionii nu sunt blocați, atunci regele sprijinind pionul nedublat câștigă în toate cazurile, exceptând acelea când pionul nedublat se află pe liniile a, b, g și h.

Dacă pionii dublați nu sunt lipiți, fie că sunt în bloc sau izolați, de regulă cel cu trei pioni câștigă. Exemplu :

a) *Fig. 38.* — alb: *Rf4.c4.d2.d4* — negru: *Rf6,c6,d6* Se va juca: 1. Re4 Re7; 2. d5 c5; 3. Rf5 Rf7; 4. d3 și albul câștigă.

b) *Fig. 39.* — alb: *Rf4,c4,e2,e4* — negru: *Rf6,c6,e6*

Fig. 38

Fig. 39

Se va juca: 1. c5 c5—; 2. Rg4 Rg6; 3. e3 și albul câștigă.

Reținem următoarele reguli pentru cazul când pionii dublați nu sunt lipiți (fie în bloc, fie izolați):

Regula 22-a. — Cel cu trei pioni câștigă în toate

cazurile și poate juca cu regele și în legătură cu pionii dublați și în legătură cu cel nedublat.

Regula 23. — Pentru cazul jocului cu 4 contra 3, sau 5 contra 4 pioni se va căuta întotdeauna de a reduce jocul, prin schimb, la jocul studiat cu 2 sau 3 pioni. Se va căuta să se speculeze avantajul poziției regelui, dacă o avem și totodată *să nu lipim pionii dublați.*

NOTA: Dacă pionii sunt blocați în lanț sau neregulat, putem câștiga numai dacă avem opoziția favorabilă pe linia pionului de bază advers.

C. *PIONII CONSTITUIE DOUĂ GRUPE CU SPAȚIU LIBER ÎNTRE ELE*

Când pionii se prezintă în două grupe având între ele spațiu nebătut continuu, deci penetrabil, atunci jocul se simplifică reducându-se la cazurile deja studiate a jocului de pioni. Poziția regelui contează foarte mult, iar la poziții egale jucătorul care are pionul în plus de obicei câștigă aplicând regulele stabilite până aici.

Modul cum se va rezolva fiecare caz în parte depinde de situația de ansamblu (poziția pionilor și regilor) de cunoașterea tehnicei jocului de către cei doi jucători și de perspicacitatea lor. Deseori jucătorul care cunoaște tehnica jocului poate bate pe un adversar care nu cunoaște această tehnică, chiar în poziții desavantajoase pentru primul sau de remiză. Reamintim că jocul de pioni este foarte pretențios și o singură mutare slabă poate duce la pierdere.

Vom studia două cazuri :

1. Pionii sunt grupaţi simetric

(Poziţii egale a regilor).

Regula 24-a. — Câştigă întotdeauna cel cu pionul în plus, indiferent dacă are sau nu opoziţie şi indiferent dacă pionii sunt marginali sau nu.

Regula 25-a. — In astfel de poziţii mai întâi se joacă sprijinind cu regele grupul cu pionul în plus, se face schimb de pioni, iar pionul devenit liber se împinge spre câmpul de transformare. Dacă regele advers blochează câmpul de transformare atunci abandonăm pionul liber în poziţia cea mai favorabilă nouă şi ne dirijăm cu regele nostru către pionii adverşi din grupul rămas, distrugându-i şi câştigând astfel partida.

Exemple:

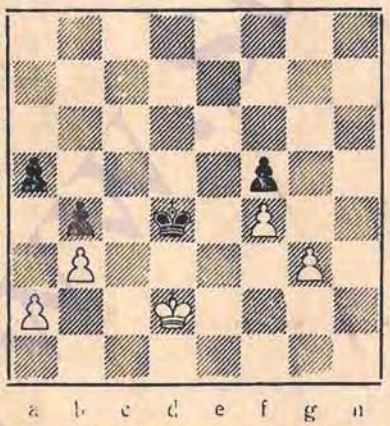


Fig. 40

a) *Fig. 40.* — alb: *Rd2,a2,b3,f4,g3* — negru: *Rd4, a5, b4, f5.*

Se va juca: 1. Re2 Re4; 2. Rf2 şi câştigă aplicând

regula 25 (dacă 2...Rd3, atunci 3. g4! fg4: 4. f5! și câștigă ușor).

b) *Fig. 41.* — alb: *Rd3,a4,e3,f4,g3* — negru: *Rd5, a5,f5,g4.*

Se va juca: 1. e4+ fe4+ 2. Re3 și albul câștigă.

c) *Fig. 42.* — alb: *Rc3,a4,e3,f4,g3* — negru: Rc5, *a5,e4,f5.*

Fig. 41

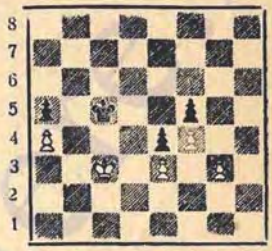


Fig. 42

Se va juca: 1. Rd2! Rb4 2. g4! fg4! 3. Re2! și câștigă pionul g4.

Negru nu poate lua pionul a4 deoarece atunci pionul f4 scapă spre câmpul de transformare.

d) *Fig. 43.* — alb: *Re2,a2,b2,c3,f2* — negru: *Re4, a7,b6,f6* (pionii neblocați). Albul câștigă ușor aplicând regula 25. Desfășurarea jocului poate avea două variante: 1) Negrul va ataca pionul f2— atunci albul își va menține regele pe lângă pionul f, apărându-l și va câștiga prin înaintarea celor trei pioni dela flancul damei; 2) Negrul se va dirija spre flancul damei pentru a-și susține pionii — albul își va întări pionii cu sprijinul regelui

Se va juca:

1) 1. f3+ Rf4; 2. c4! a6; 3. b4 Re5; 4. Re3 Rd6; 5.

Re4 Re6; 6. f4 Rd6; 7. Rf5 Re7; 8. c5 bc5: 9. bc5:. a5; 10. a4 Rd7 11. Rf6: și câștigă.

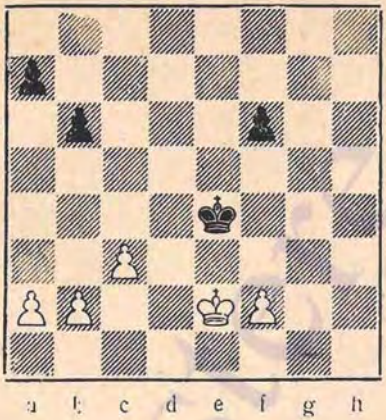


Fig. 43

De altfel oricum ar fi jucat negrul, rezultatul era același.

Regula 26-a. — Întotdeauna dintr'un grup de pioni unde avem un pion în plus, *pionul liber,* este primul care se împinge înainte fie că este sau nu este sprijinit de rege.

Menținerea pionului liber în urma celorlalți pioni din grupul său, dă posibilitate adversarului să blocheze tot grupul de pioni. Exemplu: fie poziția de pioni: alb: a2,b3,c2; negru: a5,b5; — dacă albul mută a3? (greșeală) negru răspunde b4! și blochează pe adversar. Poate urma fie a4 (și doi pioni negri imobilizează trei pioni albi) fie a3: b4,a5: b4 (și negru cu un singur pion ține pe loc doi pioni adverși).

Albul trebue să împingă mai întâi *pionul liber* c2

și atunci blocarea nu este posibilă; la mișcarea negrului b5—b4 se va răspunde c3—c4!

2. **Pionii sunt grupați nesimetric în grupe diverse.**

In acest caz modul de joc va varia dela caz la caz. In general fiecare jucător va căuta să exploateze grupa unde are superioritate în pioni și poziția regelui. In acest fel de finale poziția regelui are o mare importanță.

Exemple:

Fig. 44. — alb: *Re2,a2,b2,c4,d2,g4,h3* — negru: *Re5,a7,c7,f7,g6,g5.*

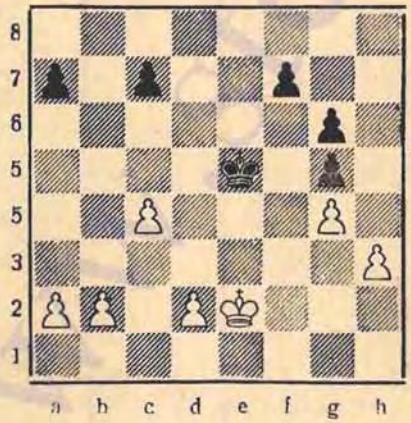


Fig. 44

Aici albul va căuta să întărească cu regele pionii săi slabi (g4 și h3) și să obție decizia cu majoritatea sa de pioni dela flancul damei. Negrul va căuta, fie a obține decizia cu pionii săi tari sau în cazul cel

mai rău imobilizând regele advers în apărarea pionilor g și h să atace și să distrugă pionii centrali adverși.

Albul având un pion în plus va câștiga astfel: 1. Re3 f5! (negru urmărește schimbul la flancul regelui și îndepărtarea regelui advers dela centru) 2. d4+! Rd6; 3. b4 f4+! (prin această mutare negru imobilizează regele alb lângă pionul f4 care amenință să se transforme) 4. Re4 (ocupă un câmp de unde păzește pionul f4 și totodată sprijină pionii dela centru) c6; 5. a4 a6; 6. a5 Rc7; 7. d5! Rd6; 8. b5 ab5: 9 a6 bc4: 10. a7 cd5: Rd4 și câștigă.

V. JOCUL LA PARITATE DE PIONI

In general în astfel de jocuri poziția regelui are o mare importanță. Jocul duce în cele mai multe cazuri la remiză; vom încerca totuși, analizând sistematic să scoatem anumite reguli.

A. *JOCUL AVÂND UN PION CONTRA UNU.*

Indiferent care este poziția relativă a pionilor, dacă regii se află în acelaș careu cu pionii adverși, este remiză.

Fie situația: alb: Rf3,d4— negru: Rf6,d5— albul are opoziție favorabilă dar nu poate câștiga. Va urma: 1. Rf4 Re6; 2. Rg5 Re7; 3. Rf5 Rd6; 4. Rf6 Rd7; 5. Re5 Rc6; 6. Re6 Rc7; albul a câștigat pionul dar nu poate câștiga partida nemai având opoziția și nici poziția de câștig. Poate urma: 7. Rd5:Rd7 și e remiză

Tot remiză este și în situațiile: a) alb: Rc3,d4 — negru: Rd6,c6; b) alb: Rd3,e4 — negru: Rc6,a6; c) alb: Rd4,h4 — negru: Rd6,a7; căci în toate aceste cazuri regii se vor dirija către pionii adverși pentru a-i opri și distruge.

B. *JOCUL A DOI PIONI CONTRA DOI (LEGAȚI ȘI NELEGAȚI)*

In general jocul duce la remiză. Pentru a se putea câștiga trebuia să existe situații în care câștigul să fie determinat de alți factori ca *poziția avantajoasă a regelui sau un pion trecut;* fie situațiile:

a) alb: Rf4,c2,g4,; negru: Rf6,b5,c6; albul câștigă datorită poziției speciale. Se va juca astfel:

1. g5+ Rg6; 2. Re5 R:g5; 3. Rd6 Rf5; 4. R:c6 Re5; 5. R:b5 și câștigă.

Se mai putea juca: 1. g5+ Re5; 2. g6! Rf6; 3. g7! R:g7; 4. Re5 Rf7; 5. Rd6 și câștigă. Negru nu poate face nimic din cauza poziției avansate a pionului g și poziției favorabile a regelui alb.

b) alb: Re4,c2,f4 — negru: Re6,b5,c6; acum albul nu mai poate câștiga căci pionii negri nu mai sunt așa de departe de regele negru.

Se va juca: 1. f5+ Rd6; 2. Rf4 c5; 3. Rg5 Re7; 4. Rg6 Rf8; 5. Rf6 b4; 6. Re5 b4; 7. Rd4 b3; 8. c:b3 c:b3; 9. Rc3 și remiză sau: 1. f5+Rf6; 2. Rf4 c5; 3. Re4 c4! 4. Rd4 R:f5; 5. Rb5 Re5; 6. R:b5 Rd4 și e remiză.

In concluzie, la paritate de pioni factorii care decid jocul sunt: poziția regelui sau poziția înaintată a vreunui pion. In celelalte cazuri jocul se va termina cu remiza.

C. *JOCUL IN CARE UNUL DIN ADVERSARI ARE PIONII DUBLAȚI*

1. Jocul cu doi pioni nedublați contra a doi dublați

Regula 27. — Dacă pionii sunt legați și unul din ei se află pe coloana pionilor adverși dublați, atunci este remiză indiferent de opoziție. In toate celelalte cazuri (pioni legați în afara coloanei ocupate de pionii adverși sau toate cazurile de pioni nelegați) cel cu pionii dublați pierde.

Exemple:

a) *Fig. 45.* — alb: *Re5,c4,d3* — negru: *Re7,c5,c6* (albul are opoziție favorabilă). Albul nu poate câștiga. Va urma: 1...Rd7; 2. Rf6 Rd6 și remiză.

Fig. 45

Fig. 46

b) *Fig. 46.* — alb: *Rb3,c2,d2* — negru: *Rd5,c6,c7.* Albul nu poate câștiga. Va urma: 1. Rb4,c5+ 2. Rb5 Rd4! (altfel pierde) 3. c3+ Rd3; 4. Rc5: Rd2: 5. Rd4c5! 6. Rc4 Rc2 și remiză.

c) *Fig. 47.* — alb: *Re2,c2,d2:* — negru: *Rd5,c6,c7.*

Se va juca: 1. Rd3 c5; 2. Rc3 c4; 3. Rb4; Rd4; 4. c3+ Rd3 și remiză.

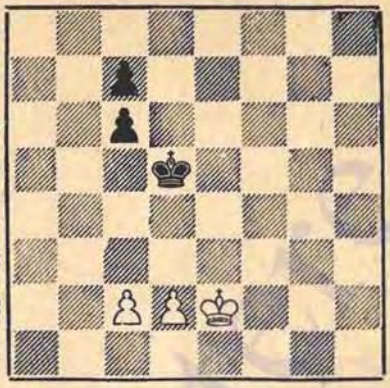


Fig. 47

d) *Fig. 48.* — alb: *Rc2,d2,e2* — negru: *Rd6,c6,c7* (albul câștigă).

Se va juca: 1. Rc3 Rc5; 2. d3! Rd5; 3. e4+ Rc5; 4. d4+ Rd6; 5. Rc4 Re6; 6. Rc5 Rd7; 7. e5 Re7; 8. Rc6: și câștigă (se mai putea juca: 2...Rd6; 3. Rc4 c5: 4. e3! Re6; 5. Rc5: Rd7; 6. e4 și câștigă).

e) *Fig. 49.* — alb: *Rd2,c2,f2:* — negru: *Re6,c6,c7* (pionii nelegați).

Se va juca: 1. Re3 Re5; 2. f4+ Rf5; 3. c4 c5; 4. Rf3 Rf6; 5. Re4 Re6; 5. f5+ Rf6; 6. Rf4 Rf7; 7. Re5 Re7; 8. f6+ Rf7; 9. Rf5 Rf8; 10. Re6 Re8; 11. f7+ Rf8; 12. Rf6 c6; 13. Re6 Rg7; 14. Re7 și câștigă (se mai putea juca: 9...c6 10. Re5 Rf8; 11. Rd6 și câștigă).

Regula 28-a. — Dacă pionii sunt nelegați, regele sprijină pionul liber împingându-l spre câmpul de

transformare şi dacă regele advers reuşeşte să-l blocheze atunci pionul liber este abandonat, se a-

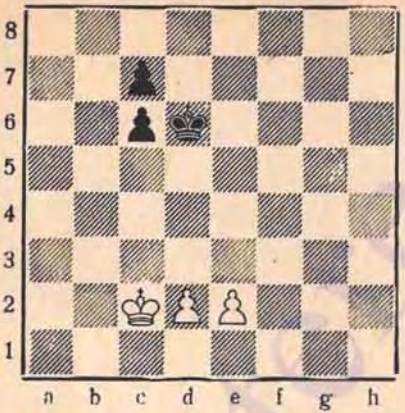


Fig. 48

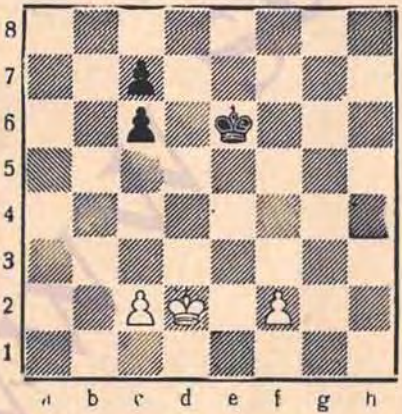


Fig. 49

tacă pionii adverşi fără apărare şi se distrug. Partida se câştigă cu pionul rămas.

Regula 29-a. — Dacă pionii (legaţi sau nelegaţi) se află în afara coloanei pionilor adverşi, se atacă mai întâi, cu regele, pionii adverşi pentru a menţine acolo regele advers, după care se împing pionii liberi, ştiindu-se că aceştia nu pot fi distruşi de regele advers chiar dacă s'ar afla singuri (regula 9 şi 10).

NOTA: Când pionii sunt legaţi şi trec pe lângă pionii adverşi (cazul cel mai greu de câştigat) atunci se joacă cum s'a arătat în analiza situaţiei 48.

2. Jocul cu trei pioni contra trei, din care doi sunt dublaţi.

Regula 30-a. — Aproape întotdeauna jocul duce la remiză dacă pionii dublaţi sunt legaţi de al treilea pion; dacă pionii dublaţi sunt izolaţi atunci jucătorul cu pionii nedublaţi poate câştiga în cele mai multe cazuri.

Regula 31-a. — Pentru cazul pionilor dublaţi nelegaţi, în poziţii egale, se speculează slăbiciunea pionilor dublaţi, atacându-se câmpurile din faţă şi cele laterale sau pionul izolat, lateral şi din spate.

Exemple:

a) *Fig. 50.* — alb: *Re3,c2,d2,f2,* — negru: *Re6,d6, f6,f7.*

In acest caz albul câştigă uşor. Pionii dublaţi adverşi având linia f. barată de pionul f2, jocul se reduce în realitate la jocul a doi pioni (c2,d2) contra unui pion (d6) şi se câştigă aplicându-se regula 14-a.

b) *Fig. 51.* — alb: *Rd3,c2,e2,f2* — negru: *Re6,d6,f6, f7.* Albul câştigă urmărind:

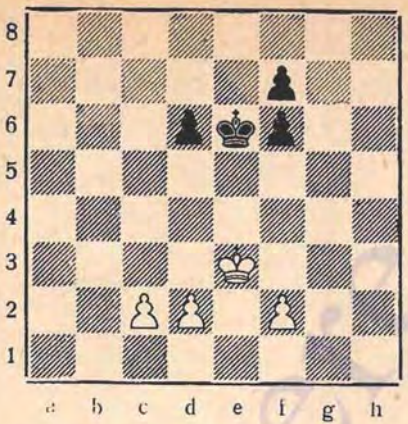


Fig. 50

Fig. 51

1) fie a schimba pionul „e" pe pionul advers „d", după care are poziție câștigătoare datorită pionului liber „c";

2) fie a câștiga pionul advers „d" prin zugzwang, fie a face trecut pionul „c".

Se va juca: 1. Rd4! f5 (mutarea obligatorie; dacă se joacă d5, albul răspunde e4! și-a schimbat pionii așa cum a vizat la punctul de mai sus; dacă joacă Rf5, pierde pionul „d") 2. f4 Re7; 3. Rd5, Rd7; 4. c3! Re7 (dacă 4. ...Rc7; 5. c4, Rd7; 6. c5 dc5; 7. Rc5, Re6; 8. Rc6, Re7; 9. Rd5, f6!; 10. Rc6! Re6; 11. e3! Re7; 12. Rc7! Re6; 13. Red8! Rd5; 14. Re7 și câștigă) 5. Rc6! Re6; 6. c4, Re7; 7. Rc7! Re6; 8. Rd8, f6; 9. e3! și câștigă căci la d5 se va răspunde c5!; dacă la mutarea 8. ...d5 atunci 9. c5! și câștigă.

c) *Fig. 52.* — alb: *Rc2,d2,e2,f2* — negru: *Re6,d6,* f6, f7.

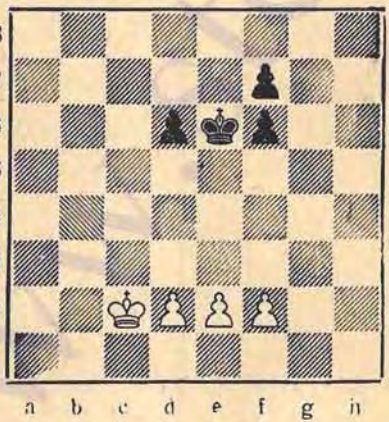


Fig. 52

Pentru a câștiga albul, are două căi :

1. Să atace pionii adverși prin câmpul b5 căzând în spatele pionului izolat „d6";

2. Să atace pionii dublați din față ocupând câmpul „f5", „f4" sau g5, —

Se va juca:

Varianta 1-a. — 1. Rd3! Rd5; 2. Re3, Re5; 3. Rf3 Rf5; 4. Rg3 Rg5; 5. f4+Rf5; 6. Rf3 Re6; 7. Rg4! Re7; 8. Rf5! d5; 9. d4 și câștigă (sau 6... Rg6; 7. Re4 și pionul „d6" e pierdut; sau; 7. ... f5+; 8. Rg5 d5; 9. d4 f6+; 10 Rg6 și câștigă).

Varianta 2-a. — 1. Rd3! Rd5; 2. Re3, Re5; 3. Rf3 f5; 4. e3! (nu 4. Rg3 căci negru răspunde f4+ și scoate remiză astfel: 5. Rg4 Re4!; 6. d3+ Re5; 7. Rg5 d5; 8. Rg4 f6 și remiză; — prin mutarea 4. e3! albul oprește mutarea negrului f5-f4 care duce la remiză) — 4. ... Re6; 5. Rf4 Rf6 forțat (la 5. ... d5?; 6. d4!; la 5. ... f6 tot d4! și câștigă) 6. d4 și câștigă în două moduri:

a) 6. ... d5; 7. f3 Re6; 8. Rg5! f6+; 9. Rf4! și câștigă.

b) 6. ... Rg6; 7. e4!fe4; 8. Re4; Rf6; 9. Rd5 Re7; 10 Rc6! Re6; 11. f3 f6; 12. f4 Rf5 (dacă 12. ... f5 sau Re7 albul mută d5 și câștigă); 13. Rd5; Rf4; 14. Re6 Re4; 15. d5 f5; 16. d6 f4; 17. d7 f3; 18. d8D. Re3; 19. Dd1 Rf2; 20. Rf5 Rg2; 21. Dd5 Rg3; 22. Dd3 × Rg2; 23. De4 Rg3; 24. Dg4+ Rf2; 25. Rf4 și câștigă (dacă 10. f2; 19. Dd1 urmat de Df1).

Varianta 3-a. — 1. Rd3! Re5; 2. Rc4! (nu e bine Re3 căci negru răspunde f5 urmat de f4 obținând remiză); 2. ... f5; 3. Rb5! (cucerind câmpul „b5" albul și-a asigurat câștigul); 3. ...Rd5; 4. f3, f4; 5. Rb6 și câștigă în două moduri:

a) 5. ... Rc4; 6. Rc6, d5; 7. Rd6! d4; 8. d3!+ Rc3; 9.

Re5 Rd2; 10. Rd4: Re2; 11. Re4 f5+; 12. Rf4: şi câştigă.

b) 5. ... Rc4; Rc6 d5; 7. Rd6! Rd4; 8. Re7! Rc4; 9. Rf7: d4; 10. d3+Rc3; 11. Re6 Rd2; 12. Re5 Re3; 13. Rf5 Re2:; 14. Re4!! Rf2; 15. Rf4: Rg2; 16. Re4 Rg3. 17. Rd4; şi câştigă.

Reţinem că prima mutare pe „d3" are în germen începutul atacului atât al pionilor dublaţi cât şi a celui izolat şi obligă pe negru să răspundă Rd5, după care rămâne posibil şi executabil atacul din varianta 2-a. Dacă negrul răspunde „Re5!" atunci atacul din varianta 2-a nu este posibil şi se execută cel din varianta 3-a. Poziţia de mai sus poate fi decalată spre dreapta sau stânga, procedeul de câştig rămâne însă acelaş.

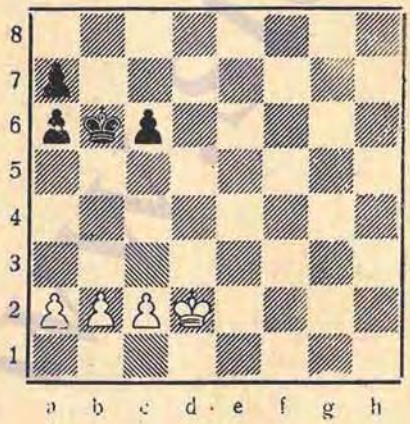


Fig. 53

d) *Fig. 53.* — alb: *Rd2,a2,b2,c2;* negru: *Rb6,a6, a7,c6.*

Se câştigă astfel :

1. — Regele alb atacă căutând să ajungă pe „d6" sau „c5" lângă pionul izolat.

2. — Prin zugzwang se va câştiga pionul izolat şi apoi partida.

Varianta 1-a. — Negru se opune direct la ocuparea câmpurilor vizate de alb. Se va juca: 1. Rd3 Rc5; 2.Re4 Rd6; 3. Rd4! a5; 4. a4 Rd7; 5. Re5! Re7; 6. c3! Rd7; 7. c4! Re7; 8. c5! Rd7; 9. Rf6 Rd8; 10. Re6 Rc7; 11. Re7 Rc8; 12. Rd6 Rb7; 13. Rd7 a6; 14. Rd6 şi câştigă.

Dacă negru joacă activ atacând ajungem la varianta 2-a.

Varianta 2-a. — 1. Rd3, Rb5; 2. Rd4, a5; 3. Re5 Rc5; 4. Re6 Rd4; 5. Rd6 d5; 6. Rc6 Rc4; 7. Rb7 Rd4; 8.Ra7: c4; 9. c3+Rd3; 10. Rb6 Rc2; 11. Ra5: Rb2:; 12. Rb4 şi câştigă (sau 7. ... a4; 8. a3 Rd4; 9. Ra7: c4; 10. c3+Rd3; 11. Rb6! Rc2; 12. Rb5! Rb3; 13. Rc5 Rb2:; 14. Rb4! Rb2; 15. Rc4: Rb2; 16. Rb4 şi câştigă).

Fig. 54

e) *Fig. 54.* — alb: *Rb2, c2,d2,e2;* negru: *Rc6,d6, d7,e6* Pionii dublaţi fiind legaţi cu al treilea pion va rezulta remiza.

Se va juca: 1. Rb3 d5; 2. Rc3 e5; 3. Rd3 d4; 4.Re4 R d6; 5. Rf5 Rd5; 6. Rf6 e4; 7. Rf5 e3; 8. d3 d6;9. Rf6 Rc5. 10. Re6 Rc6; 11. Rf5 Rb5!; 12. Re4 Re5; 13. Rf4 Rb5!; 14 Re4 Rc5; 15. Rf5 Rb5! 16. Re6 Rc6 albul nu poate câştiga.

Sau negru, dela început, trece în defensivă consti-

tuind triunghiul defensiv (pionii pe d5, d7, e6) contra căruia albul nu poate face nimic. Se va juca :

1. Rc3 d5!; 2. Rd4 Rd6; 3. e3 Rc6; 4. Re5 Rc7; 5. Rf6 Rd8; 6. Rf7 Rc8; 7. Re8 Re7 (acum negrul joacă repetând mutările Rc7-Rc8-Rc7 sau Rc8-Rd8-Rc8 dacă albul ocupă câmpul d6); 8. Re7 Rc8; 9. Rd6 Rd8! şi remiză. Dacă albul împinge pionii „e" sau „c", negru schimbă pionul „d5" şi situaţia rezultată de 2 pioni contra 2 duce la remiză.

3. Jocul la paritate de pioni, unul din jucători având însă pioni dublaţi.

Din cauza marei diversităţi de poziţii nu se pot da reguli, totuşi întotdeauna vom putea descompune jocul în situaţii elementare de doi şi trei pioni şi vom putea prevedea rezultatul. In cursul jocului se va urmări ca prin schimb de pioni să simplificăm jocul şi să ajungem la o situaţie câştigătoare de doi sau trei pioni.

Exemple :

a) *Fig. 55.* — alb: *Re3,a2,b2,c2,g2,h2* — negru: *Re6,a7,c6,c7,g7,h7*. Situaţia se descompune în două: o grupă de doi pioni contra doi, ceeace înseamnă echilibru; şi o grupă de trei pioni contra trei dublaţi şi nelegaţi, rezultă că albul jucând la flancul damei trebuie să câştige. Conform regulei 31 albul va ataca pionii dublaţi şi va câştiga. Negrul nu poate face nimic, nici la unul din flancuri nu-l aşteaptă salvarea.

Se va juca: 1. Rd4 Rd6; 2. Rc4 a5 (forţat); 3. a4! h6 (negrul nu mai are mutări la flancul damei şi în curând şi le va epuiza şi pe cele dela flancul regelui); 4. Rd4 (albu ţine pionii g şi h cât mai departe de

regele advers, în plus el mai vrea să provoace slăbiciuni negrului) ... g6; 5. Rc4 (câștigă tempo) g5; 6. Rd4 h5; 7. g3 h4; 8. gh4; gh4: 9. h3! c5+ (pionii h sunt prea departe de regele negru); 10. Re4 Re6; 11. c4 c6 (acum negrul e blocat și pierdut); 12. b3 Rf6; 13. Rf4 Rg6; 14. Rg4 Rh6; 15. Rh4: Rg6; Rg4 Rh6; 17. Rf5 și câștigă.

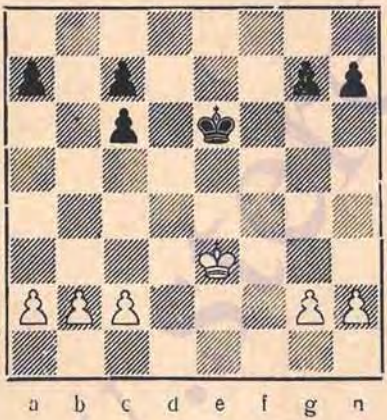


Fig. 55

Se mai poate juca: 4. ... c5+; 5. Rc4 Rc6; 6. g4! g6; 7. h4 g5; 8. h5 Rb6 (acum albul câștigă clasic); 9. Rd5 c6+ (forțat); 10. Rc4 Rb7; 11. Rc5: Rc7; 12. c4 Rb7; 13. Rd6. Rb6; 14. c5+ și se câștigă ușor.

Se mai poate câștiga ușor jucând 4. b4! ab4:; 5. Rb4: și câștigă ușor. Am arătat însă demonstrațiile precedente pentru a scoate în relief ideia strategică a slăbiciunii pionilor dublați care se speculează prin epuizarea mișcărilor la negru și câștigarea pionilor dublați.

b) *Fig. 56.* — alb: *Re2, b2,d2,g2,g4,h2* — negru: *Rd6,b6,b7,f6,g7,h6.* Situaţia se descompune în două grupe distincte: la flancul regelui sunt trei pioni legaţi contra trei dublaţi legaţi, deci echilibru; la flancul damei sunt doi pioni dublaţi contra doi nelegaţi, deci poziţie câştigătoare pentru alb. Negrul nu poate obţine nimic la flancul regelui, iar flancul damei va câştiga albul. Deaceea albul începe atacul la flancul damei.

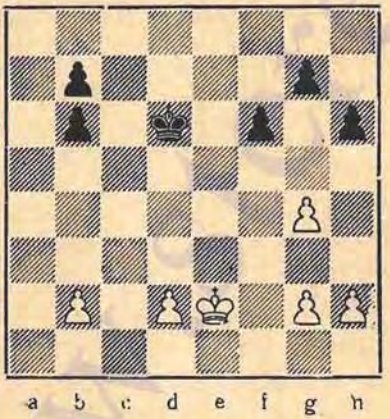


Fig. 56

Se va juca: 1. d4 Rd5; 2. Rd3, b5; 3. b3! b4; 4. Re3! g6; 5. Rd3! b5!; 6. Re3! (regele negru nu poate pleca de pe d5 pentrucă albul va împinge pionul „d" şi va ataca pionii adverşi din spate); 6. ... f5!; 7. gf5: gf5:; 8. g3 (albul apără câmpul f4) ... h5; 9. Rd3! (d3 şi e3 constituie rezerva inepuizabilă de mutări a albului, negru este pierdut) ... Rd6; 10. Re3 Rd5 (acum şi negru, prin ocuparea câmpului f5 şi interzicerea câmpurilor „e4" şi „c4", şi-a creat o sursă

nelimitată de mutări: Rd6, Rd5, Rd6, etc. astfel albul sau acceptă remiza sau va fi forțat să treacă la acțiune, și trece...); 11. h3! (câștigă un tempo) ... Rd6; 12. Rf4 Rd5; 13. Rf5 R:d4:; 14. g4 (iată decе h3 a fost bun căci acum se ia hg4: ci nu Rg4:, ceeace aduce economie de două mutări) ... hg4: (forțat); 15. hg4: Rc3; 16. g5 Rb3: 17. g6 Rc2; 18. g7 b3; 19. g8D. b2; 20. D.g2+ (albul începe manevra pentru câștigarea tempo-ului) ... Rb3; 21. Dd5+ Rc2; 22. Dc5+ Rd2; 23. Db5: (a scăpat de un pion) ... Rc2; 24. Dc4+ Rd2; 25. Db3 Rc1; 26. Dc3+Rb1 (manevra damei pentru câștigarea tempo-ului constă în a forța regele advers să intre pe câmpul „b1", după care albul își apropie regele); 27. Re4 Ra2; 28. Dc2 Ra1; 29. Da4+ Rb1 (iar a câștigat tempo); 30. Rd3 Rc1; 31. Dc2=

Se poate juca: 9. h4 Rd6; 10. Rf4 Rd5; 11. Rf5: Rd4: 12. g4 hg4: 13. Rg4: Rc3; 14. h5 Rb3: 15. h6 Ra2; 16. h7 b3; 17. h8D b2; 18. Da8+ și albul câștigă în mod analog ca mai sus.

Observăm că jocul datorit combinațiilor ivite nu s'a desfășurat simplu și clasic ca la analizele situațiilor a doi sau trei pioni.

Albul avea situația câștigătoare la flancul damei și a câștigat pe flancul regelui. Negrul avea situația slabă pe flancul damei și tocmai aici a reușit să ajungă cu pionul aproape de transformare dând adversarului mult de lucru!?... S'ar părea că acest fapt ar răsturna regulele stabilite! Dar acestea sunt aparențe care dispar în fața unei analize mai adânci.

In adevăr albul n'a câștigat jocul la flancul regelui. Albul a câștigat jocul pentrucă era mai tare la flancul damei și adversarul, din această cauză, a fost imobilizat cu regele său pe câmpul „d5". Regele ne-

grul nu putea pleca de pe d5 pentrucă pionii săi depe coloana „b" ar fi fost imediat atacați și distruși și jocul se pierdea rapid. Negrul fiind imobilizat pe „d5", era forțat să-și epuizeze mișcările dela flancul damei și să aștepte pasiv acțiunea ofensivă a albului. Albul fiind liber să-și aleagă momentul de atac a câștigat la limită.

Albul n'ar fi putut să câștige nici într'un caz dacă negrul n'ar fi avut situație slabă pe flancul damei.

Iată dar, la o analiză mai profundă reiese că albul a câștigat pentrucă avea la flancul damei doi pioni nelegați contra doi pioni dublați.

D. *JOCUL CÂND PIONII CONSTITUE O SINGURĂ GRUPĂ*

Prin existența unei singure grupări, analiza este mult ușurată și rezultatul se poate vedea deseori fără prea multă dificultate. Pentru ușurință vom analiza întâi cazurile când pionii sunt dispuși față în față și apoi cazul opus.

1. Jocul având pionii dispuși față în față

In acest caz poziția pionilor nu prezintă niciun avantaj și numai poziția regelui poate aduce decizia.

Fie situațiile :

a) alb: Re4, b4, c3; negru: Re6, b5, c6.

b) alb : Re5, c4, d3; negru: Re6, b6, c5.

c) alb : Rf4, b5, c4, d3; negru : Rf6, b6, c5, d4.

Pozițiile sunt net de remiză, întrucât niciunul din adversari nu are vreun avantaj.

Dar în situațiile:

a) alb: Rf4, c4, d3; negru: Rf8, c5, d4.

b) alb: Rf3, b5, c4, d2; negru: Rf6, b6, c5, d6 albul câștigă pentrucă are opoziție pe linia pionului de bază advers (cazul prim) sau poate câștiga această opoziție în cazul doi astfel: 1. Re4 Re7; 2. Rd5 Rd7 acum e opoziție pe linia pionului de bază negru dar în avantajul negrului; albul va răsturna opoziția prin mutarea d3! mișcarea de rezervă și opoziția e în favoarea albului care câștigă ușor.

In situațiile:

a) alb: Rf3, b3, c4, d2; negru: Re6, b6, c5, d6.

b) alb: Rf6, b3, c4, d3; negru: Rd7, b4, c5, d6 albul deși are o poziție favorabilă pe linia pionului de bază advers nu poate câștiga pentrucă pionul de bază nu este blocat.

Se va juca: a) 1. Re4 Re7; 2. Rd5 Rd7; 3. d3 Rc7; 4. Re6 Rc6 și e remiză. Se mai putea juca: 3. d4 cd4: 4. Rd4: Rc6; 5. b4 Rc7!; 6. b5 Rd8!; 7. Rd5 Rd7 remiză, (dacă 6. Rd5 atunci negru joacă b5!; c5! dc5: 8. Rd5: Rc8; 9. Rb5: Rb7 și e remiză).

b) 1. Rf7 Rc7; 2. Re7 Rc6; 3. Re6; Rc7; 4. Rd5 Rd7; 5. d4 cd4; 6. Rd4; Rc6; 7. Re4! Re5; 8 Re3! Re6 și e remiză.

Reținem următoarele reguli:

Regula 32-a. — Pentru ca opoziția pe linia pionului de bază advers să fie câștigătoare, acest pion trebuie să fie blocat de un pion propriu.

Regula 33-a. — Poziția simetrică a pionilor nu prezintă niciun avantaj și duce în cele mai multe cazuri la remiză. In asemenea poziții ceeace poate aduce uneori decizii sunt: *poziția favorabilă a regelui și situația avansată a pionilor.*

Exemple :

a) *Fig. 57.* — alb: *Rh4,a5,b5,c5.* — negru: *Rg6,a7, b7,c7.* Albul are pionii mai avansați și poate forța

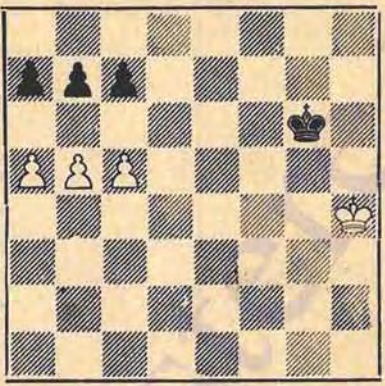


Fig. 57

câștigul astfel : 1. b6! cb6: 2. a6! ba6!: 3. c6 și în două mutări face damă.

b) *Fig. 58.* — alb: *Rh4,a4,b4,c4.* — negru: *Rh6, a7,b7,c6.* Iată o altă situație unde albul cu tot avansul de pioni nu poate face nimic.

NOTA : de altfel nici în situația din fig. 57 albul n'ar fi putut face nimic dacă regele negru ar fi fost cu un câmp mai aproape de pionii săi; de exemplu pe f6, deoarece el poate opri pionul advers care merge spre transformare.

c) *Fig. 59.* — alb: *Rf5,b4,c4,d5.* — negru: *Ra7,b7, c7,d6.* Iată o situație unde avansul pionilor albi și poziția favorabilă a regelui decid.

Se va juca: 1. c5 Rb8; 2. cd6: cd6: 3. Re6 Rc7; 4. b5 Rb6; 5. Rd6: Rb5: 6. Rc7 Rc5; 7. d6 b5; 8. d7 şi albul câştigă.

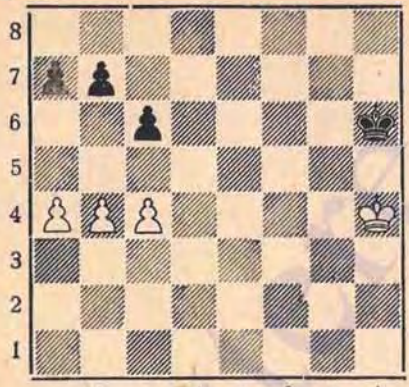


Fig. 58

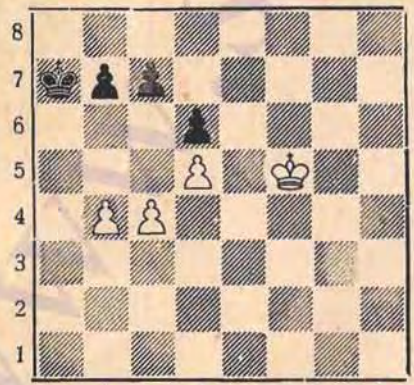


Fig. 59

Aceeaşi situaţie fără avans de pioni duce la remiză.

De exemplu: alb: Rf4, b3, c3, d4; negru: Ra6, b6, c6 d5. Ar fi urmat: 1. c4 dc4; 2. bc4: b5 şi remiză.

2. Jocul cu pionii care nu sunt faţă în faţă

Şi în asemenea cazuri avantajul poziţiei regelui şi a poziţiei avansate a pionilor poate uneori să aducă câştigul. De cele mai multe ori însă jocul se termină prin remiză.

Exemple:

a) *Fig. 60.* — alb: *Rc3,d2,e3.* — negru: *Dd6,c4,d5.*

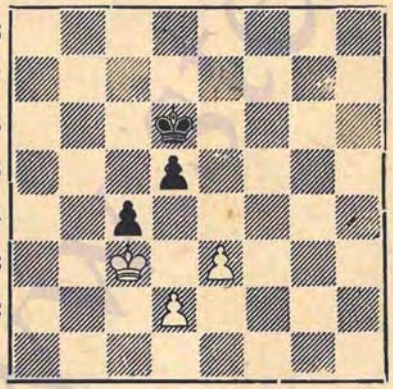


Fig. 60

O situaţie excepţională în care albul poate câştiga datorită opoziţiei. Se va juca : 1. Rd4 Re6; 2. e4! de4: 3. Re4: Rd7; 4. Rd4 Rd6; 5. Rc5: şi câştigă.

sau : 1. Rd4 Rc6; 2. e4! de4: 3. Rc4: şi câştigă.

b) *Fig. 61.* — alb: *Rc3,d3,e3,f4.* — negru: *Rd6, b7,c6,d5.*

Jocul duce la remiză; regele alb opreşte pionul liber negru şi regele negru pe cel alb.

S'ar putea juca: 1. e4 dec4: 2. de4: b5; 3. e5+ Re6; 4. Rd4 b4; 5. Re4 b3; 6. Rd3 c5; 7. Rc3 c4 şi remiză.

c) *Fig. 62.* — alb: *Rc3,e4,f4,g4.* — negru: *Rf6,b6, c7,d7.*

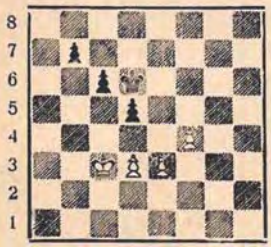


Fig. 61

Fig. 62

Poziţia înaintată a pionilor albi decide partida în favoarea albului. Se va juca:

a) 1. Rd4, c6; 2. e5+ Re7; 3. f5 b5; 4. Rc5 Rf7; 5. g5 Rg7; 6. e6 de6: 7 fe6; Rg6: 8. e7 Rf7 Rd6 Re8; 10 Re6! b4; 11. g6 şi mat în două mutări.

b) 1. Rd4 Re6; 2. 15+ Re7; 3. e5 b5; 4. Rc5! c6; 5. g5 Rf7; 6. g6 + Re7?; 7. g7 Rf7; 8. Rd6 b4; 9. e6+ de6: 10. fe6:+ Rg7: 11. e7 şi câştigă (6. ... Rg7; 7. e6! de6: 8. fe6: şi câştigă la 8. ...Rf8 sau Rf6; 9. Rd6! şi câştigă).

E. *JOCUL CÂND PIONII FORMEAZĂ DOUĂ GRUPE CU SPAȚIU DE MANEVRĂ ÎNTRE ELE*

Ca și în celelalte cazuri vom descompune situația generală în situații elementare și analizându-le pe fiecare în parte vom trage concluzii.

1. Cazul când grupele au paritate de pioni

Dacă pionii sunt blocați, decide numai opoziția favorabilă a regelui. Dacă regele nu are opoziție pe linia pionului de bază advers va fi remiză.

Exemplu:

Fig. 63. — alb: *Re2,a4,b3,c4,h4.*— negru: *Rf5,a5,b6,*

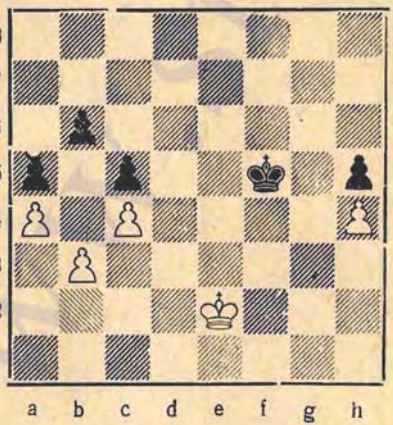


Fig. 63

c5,h5. Albul are opoziție dar nu poate câștiga, opoziția fiind în fața liniei pionului de bază advers „h5" — Se va juca : 1. Rf3 Re5: 2. Re3 Rf5 si remiză. Dar

dacă modificăm situaţia regilor astfel: alb: Re3; negru: Rf6, atunci albul câştigă uşor: 1. Rf4 (are opoziţie necesară ...Rg6; 2. Re5 Rg7; 3. Rf5 Rh6; 4. Rf6 Rh7; 5. Rg5 şi câştigă.

Dacă pionii nu sunt blocaţi aproape întotdeauna se va ajunge la remiză, căci jucătorul cu regele mai puţin avansat îşi va menţine pionii de bază la înălţimea regelui.

Exemplu:

Fig. 64. — alb: *Re3,a2,b2,c3,h4.* — negru: *Re7,a7, b7,c6,h7.*

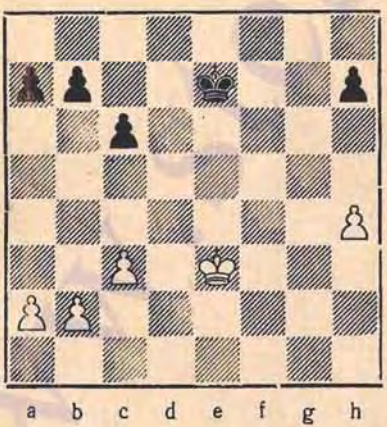


Fig. 64

Aici negrul având regele prea înapoiat, va căuta să scoată remiza menţinând pionii de bază în urmă sau pe linia regelui.

Se va juca: 1.Re4 Re6 2.b3 Rf6 3.a3 Re6 (albul vrea să provoace înaintarea pionilor adverşi, dar negrul evită cursa) 4.c4 h6! (prin h6 îşi asigură mută-

rile interminabile pe e6 şi f6) 5.Rf4 Rf6 6.Rg4 Rg6 7.b4 b5! şi albul nu mai poate face nimic (dacă c5, atunci h5+ şi remiză; dacă cb5:, cb5: 2. Rf4 Rh5 3 Rg3 a6 şi remiză).

Se mai putea juca : 1.Re4 Re6 2.b3 h6! 3.a3 Rf6 4.a 4Re6 5.b4 Rf6 6.c4 a6 7.b5 ab5: 8.ab5: Re6 9.b6 Rf6 şi e remiză căci regele negru va pendula pe „f6" şi „e6" (la 7...ab5: se putea juca 8.cb5: cb5: 9.ab5: Re6 şi remiză).

Din analizele de mai sus reţinem următoarea regulă:

Regula 33-a: In finalul cu paritate de pioni dispuşi în două grupe dacă unul din jucători are o poziţie prea avansată a regelui, celălalt jucător pentru a obţine remiza va trebui să-şi menţie pionii de bază pe linia regelui sau mai înapoi, iar cu regele să menţie opoziţia până ce se blochează pionii, după care remiza este asigurată.

2. Cazul când grupele nu au paritate de pioni

Modul de joc va varia dela caz la caz. După cum e şi normal situaţia va putea fi uşor descompusă în grupuri elementare de 2 şi 3 pioni, analiza cărora ne va da soluţia justă şi ne va face să vedem rezultatul partidei.

Regulele ce se vor aplica în acest fel de final vor fi regulele stabilite la jocurile de 2 şi 3 pioni.

Exemple :

a) *Fig. 65.* — alb: *Rd4,a2,b3,g3,h3;* — negru: *Rf6 a6c6,d6,h5.* Aici cele două grupuri pe pioni se prezintă astfel:

a) Grupul dela flancul regelui (doi pioni contra unu) avantajează pe alb. Dacă regele negru nu va

sprijini pionul său „h5" sau nu va putea sprijini, atunci albul cu aceşti pioni ar putea câştiga partida.

b) Grupul dela flancul damei (trei pioni nelegaţi contra doi legaţi) avantajează pe negru. In plus, pionul „d6" fiind liber limitează mişcările regelui alb în interiorul careului său de transformare. Dacă negru ar putea scăpa de pionii albi „h" şi „g" atunci el ar câştiga uşor, aşa dar el va căuta să speculeze avantajul pionului liber pentru a imobiliza regele advers, după care va ataca pionii albi „h" şi „g" pentru a-i distruge.

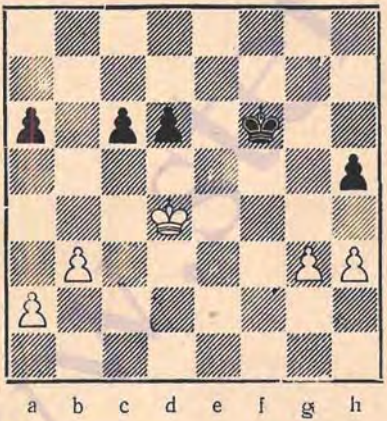


Fig. 65

In concluzie poziţia generală fiind favorabilă amblor culori, fiind paritate de pioni şi poziţiile regilor sensibil egale, la un joc corect din ambele părţi trebue să rezulte remiza.

Să presupunem că albul ar încerca să speculeze situaţia bună a pionilor săi „h" şi „g". Cum regele advers se află în apropiere, regele alb trebue să în-

tărească acțiunea pionilor săi. Jocul se poate desfășura astfel :

1.Re4 d5+ 2.Rf4 c5 (negrul vede pericolul însă caută să atragă pionul advers „g" cât mai departe spre g8) 3.g4 h4! (negru își păstrează pionul „h" care împreună cu pionul „d" vor decide jocul) 4.g5+ Re6 (pionul „g" nu poate ajunge singur la g8, deoarece e în acelaș careu cu regele advers) 5.Rg4 d4! (apărarea indirectă a pionului h4) 6.Rf4 a5 (ofensiva albului a eșuat, regele alb nu poate pleca din careul pionului d4 și deaceea g5 stă pe loc, deoarece dincolo de g5 nu mai poate fi sprijinit de rege) 7.Re4 (n'are nimic mai bun) ...Rd6 8.a3 Re6 9. Rf4 și e remiză.

Sunt două variante care duc tot la remiză:

a) 1. Re4 d5+ 2. Rf4 c53. g4 h4! 4. Re3 și e remiză sau 1.b4 mai bun ca 1.Rc4—1... Rf5 2. a3 d5 3. Rd3 Re5 4Re3 și remiză.

b) 9...Rd6 10.Rf3 Re5 11.Rg4 d3 12.Rf3 Rd4 13.g6 Rc3 14.g7 d2 15.g8D d1D+ și remiză.

In general în finală la paritate de pioni, elementele care decid partida sunt numai poziția regelui și situația avansată a pionilor.

Impărțirea neegală a pionilor nu face decât să creeze o situație favorabilă la un flanc și nefavorabilă la altul așa că dacă la aceasta nu se adaugă unul din elementele citate mai sus sau amândouă, jocul se echilibrează și duce la remiză.

Ca încheere, atragem atențiunea că regulele stabilite până aici precum și cele ce se vor mai stabili sunt valabile pentru situațiile aproximativ egale a părților adverse, sau pentru situațiile stabilite prin ipotezele folosite în demonstrații.

Jocul de șah prin multiplele lui combinații dă naș-

tere la multe situații excepționale cari ne dau impresia că regulele sunt răsturnate. Pot fi multe situații când unul din adversari deși are, de exemplu, pioni mai puțini, totuși câștigă, sau deși are poziția regelui avansată și favorabilă, totuși pierde. Dar dacă analizăm situațiile mai profund vom vedea că ele nu numai că nu răstoarnă regulele ci din contră le confirmă. Să luăm câteva exemple:

Fie situația: alb: *Rf1,b5,g3.* — negru: *Rf3,e5,f6, g4,h5.* Negru deși are doi pioni în plus pierde, când după regulele stabilite ar trebui să câștige.

Fie situația: alb: *Rh1,h3.* — negru: *Rf3,g3,h4.* Negru deși are doi pioni contra unu, nu poate câștiga.

Fie situația: alb: *Re5,b6,c5,g6,h2;* negru: *Re7,b7, c6,g7,h6.* Albul deși are poziția avansată a pionilor și a regelui, și opoziția favorabilă, totuși nu poate câștiga.

Analizând aceste trei exemple vedem că regulele stabilite își păstrează valabilitatea neștirbită.

In prima situație, în adevăr, negrul are pioni mai mulți dar albul în schimb are un pion foarte avansat (b5) care nu poate fi oprit de adversar și în trei mutări se transformă. Din această cauză albul câștigă. Așa dar negrul datorită superiorității în pioni ar fi trebuit să câștige, dar totdeodată și albul, datorită poziției avansate a pionului b5, trebue să câștige.

Acești doi factori: poziția avansată a pionilor și superioritatea numerică sunt cei cari determină caracteristica situației, iar primul factor decide jocul.

In situația 2-a, excepția dela regula generală este datorată faptului că pionii sunt marginali, iar regele alb se găsește în colț. In studiile ce le-am făcut și în cele ce vor urma, vom constata mereu că pozițiile

marginale şi de colţ prezintă foarte multe excepţii dela regulele generale, tocmai prin faptul că sunt poziţii cu o particularitate specifică: au câmpul limitat prin marginea tablei; această limitare a câmpului strâmtorează sau împiedică complet manevra şi dă naştere la multe excepţii.

Situaţia 3-a este conformă cu regula 33 — singura situaţie când se poate scoate remiză.

Analiza mai amănunţită ne-a dus deci la alte concluzii decât prima impresie. Rezultă că într'o situaţie dată sunt mai mulţi factori care o caracterizează, iar rezultatul jocului va fi determinat de ansamblul acelor factori sau de factorul care domină situaţia.

FACTORII CARE DETERMINĂ JOCUL IN FINALA DE PIONI SUNT:

1. — *Poziţia regelui (centralizarea, opoziţia).*
2. — *Numărul de pioni (egalitate sau superioritate).*
3. — *Poziţia pionilor (avansată sau nu).*
4. — *Gruparea pionilor (o grupă, două, etc., simetric sau nu)*
5. — *Dispunerea pionilor (pioni legaţi, nelegaţi, izolaţi, dublaţi, marginali).*

Pentru a aprecia just o situaţie trebue să ţinem cont de toţi aceşti factori şi să nu ne grăbim a trage concluzii numai pe baza unui singur factor, căci riscăm să ne înşelăm sau să ni se pară că regulele stabilite sunt răsturnate.

Este adevărat că atunci când unii din factori, enumeraţi mai sus, sunt în favoarea unei părţi, iar ceilalţi sunt în defavoarea ei, ne vine foarte greu de a

spune dintr'odată care va fi rezultatul jocului sau care din factori este cel care va decide și încă și mai greu a găsi calea justă spre câștig sau remiză.

Jucând corect, studiind mereu și trăgând concluzii juste vom ajunge cu timpul să posedăm perfect jocul de pioni și să ne descurcăm în situațiile cele mai complexe.

VI. JOCUL DE PIONI INSOȚIȚI DE FIGURI

In general în acest joc cei care aduc câștigul sunt figurile, iar pionul este elementul care forțează câștigul unei figuri adverse prin faptul că adversarul pentru a nu admite transformarea pionului va jertfi o figură luând pionul.

Câștigarea sau pierderea partidei va fi posibilă numai dacă putem împiedica luarea pionului (fie chiar prin jertfă) sau dacă figurile pe care le avem ne pot asigura câștigul (darea matului) după ce adversarul a jertfit o figură pentru pionul nostru.

De exemplu, dacă avem doi cai și un pion contra un cal, nu vom putea câștiga dacă adversarul își jertfește calul luând pionul nostru. Jocul va trebui astfel condus încât pionul să se transforme în damă după care vom câștiga ușor. Dacă pierdem pionul cu cei doi cai pe cari îi mai avem nu putem da mat, deci va rezulta remiza.

Când însă avem un turn plus pion contra un cal sau nebun, atunci prin împingerea pionului vom forța adversarul să jertfească figura pentru pion, căci cu turnul ce ne rămâne, contra regelui advers, putem câștiga.

A. *JOCUL DE PIONI CONTRA FIGURII ADVERSE*

I. Jocul cu un pion contra figură.

Exceptând cazurile poziţiilor speciale când figura adversă nu poate opri înaintarea pionului, iar pionul este foarte aproape de câmpul de transformare, putem afirma că pionul nu poate ajunge să se transforme şi întotdeauna va fi pierdut.

Exemple:

a. PION CONTRA CAL

Dacă calul are posibilitatea să ajungă la timp pentru a opri înaintarea pionului atunci pionul, chiar sprijinit de rege, nu poate să se transforme. Pionul poate să se transforme numai dacă nici calul, nici regele advers nu pot ajunge în timp util ca să-l oprească

Fie situaţia: alb: *Rd4,b5;* negru: *Rg6,Cf2,* aici nici calul, nici regele negru nu pot opri pionul; dar în situaţia: alb: *Rc5,b6* negru: *Rg6,Cd5,* calul fiind în preajma pionului, nu va putea fi gonit (dacă: 1. Rb5, Cb7; 2. Rc6, Ca5, etc.; dacă 3. b7 atunci calul ia pionul şi e remiză).

b. PION CONTRA NEBUN

Aproape întotdeauna nebunul are posibilitate să oprească pionul chiar în poziţiile cele mai avansate şi jocul se termină prin remiză. Numai dacă pionul se află pe penultimul câmp iar nebunul nu poate bate câmpul de transformare, sau e o situaţie specială în care nebunul este împiedicat, numai atunci pionul poate ajunge să se transforme

Fie situația: *alb: Rc6,b6; negru: Rf7 Nc1;* nebunul negru poate bate câmpul „b8" și deci poate opri transformarea pionului, dar dacă în aceeași situație, regele negru ar sta pe „e5" sau „f4" în loc de f7, atunci pionul alb nu mai poate fi oprit.

c. PION CONTRA TURN

Turnul întotdeauna poate opri pionul advers. Dacă pionul este înaintat și susținut de rege, iar regele advers nu poate interveni în timp util, atunci jocul se termină prin remiză căci adversarul va fi forțat să dea șah etern sau să schimbe turnul pe pion.

Dacă regele advers poate interveni în timp util pentru oprirea pionului, atunci pionul va fi pierdut și cu el partida.

In situația: *alb: Rc6,b6; negru: Rg7,T.f1,* e remiză iar în situația: *alb: Rc5,b5; negru: Rd8,Tf1,* negru câștigă.

d. PION CONTRA DAMA

Jucătorul care are damă întotdeauna câștigă. Excepție fac numai pozițiile când pionul susținut de rege se află pe câmpurile: a7,c7,f7 și h7 pentru alb și a2, c2,f2,h2 pentru negru, în condiția ca regele advers să nu fie în apropierea acestor câmpuri sprijinind astfel acțiunea damei.

Exemple:

Fig. 66. — alb: *Rg6,Db8;* negru: *Rc2,b2.* Albul câștigă după ce ajunge cu regele său lângă pionul advers, astfel pentru el problema se reduce la a câștiga o serie de tempo-uri pentru a-și apropia regele.

Se va juca: 1. Dc7+ Rd2 2. Db6 Rc2 3. Dc5+ Rb3 4. Db5 + Rc2 5. Dc4 + Dd2 (sau d1) 6. Db3 Rc1 7. Dc3 + Rb1

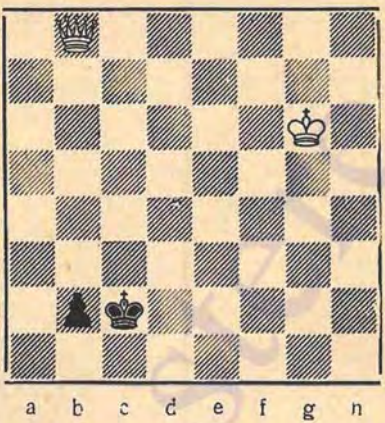
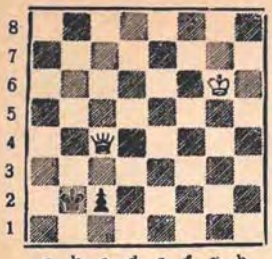


Fig. 66

albul a câştigat un tempo şi îşi apropie regele. 7. Rf5 Ra2; 8. Dc2 Ra1; 9. Da4 + Rb1 (din nou a câştigat un tempo); 10. Re4 Rc1; 11. Dc4 + Rd1 12. Db3 Rc1 13. Dc3 + Rb1 (tempo câştigat) 14. Rd3 Ra2; 15. Dc2 Ra1; 16. Da4 + Rb1; 17. Rc3 Rc1; 1. Dc2 ±

Reţinem următoarea regulă:

Regula 34: In jocul: pion contra damă, pentru a câştiga trebue să aducem regele nostru lângă pionul advers, după care câştigul e foarte uşor. Pentru a aduce regele lângă pionul advers este nevoie de a se câştiga tempo. Câştigarea tempo-ului se face prin forţarea regelui advers să intre pe câmpul din faţa pionului şi să-l blocheze.



Ffg. 67

Fig. 67. — alb: *Rg6;Dc4;* negru: *Rb2,c2.* Pionul negru fiind pe câmpul c2 albul nu poate câștiga *tempo* și în consecință e remiză.

Se va juca: 1.Db4+ Ra2 2.Dc3 Rb1 3. Db3+Ra1! iată dar că regele negru nu poate fi forțat să intre pe „c1" pentru a se câștiga tempo, iar pionul „c2" nu poate fi luat căci va rezulta pat.

Fig. 68. — alb: *Rg6,Dc4;* negru: *Rb2,a2;* albul nu poate câștiga deoarece pionul advers se află pe câmpul a2.

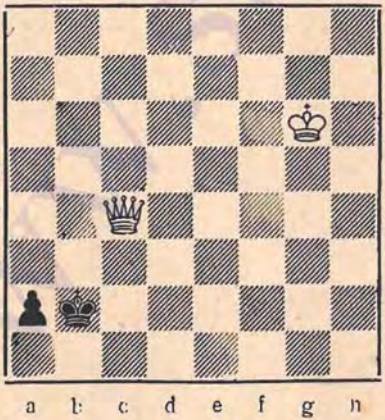


Fig. 68

Se va juca: 1.Db4 + Ra1 — aici negru intră de bunăvoie în colț creind poziția de pat— 2.Da3 Rb1

3.Db3 Ra1 Albul nu poate câştiga *tempo* şi deci nici partida.

Există totuşi pentru poziţii cu pionul pe a2,h2,a7 şi h7 unele situaţii excepţionale în care cel cu dama câştigă. Ideia de bază a acestor poziţii este anularea poziţiei de pat fie prin poziţia regelui care însoţeşte dama, fie existenţa unui alt pion care constituie rezerva de mutări. Iată aceste două exemple:

Exemplul 1. — alb: Rc7,Db8; negru: Ra1,a2. Aici albul nu poate câştiga tempo în modul arătat anterior, dar poate anula poziţia de pat plasând regele pe coloana „b". Se va juca: 1.Rb6! Rb2 2.Rc5!+ de aci pot urma două variante:

a) negrul intră mereu în colţ pe „a1" — se va juca: 2...Ra1 3.Rb4 Rb2 4.Rc4+ Ra1 5.Rb3 + Rb1 6.Rc3 + Rc1 7.Db2+ Rd1 8.Dd2. ∓

b) negrul evită a intra în colţ. Se va juca: 2...Rc2 3.Dh2+ Rb1 forţat (la Rb3 alb răspunde De5 şi ocupă apoi cu dama câmpul a1) 4.Rb4! a1D 5.Rb3!! şi urmează mat prin Dh2—h1 sau Dh2—c2—

Exemplul 2. — alb: Rg6,Dc4; negru: Rb2,a2, h3— Albul câştigă datorită faptului că negru nu-şi poate creia poziţia de pat arătată în exemplul din fig. 68 deoarece există al 2-lea pion. Se va juca:

Fig. 69

1. Db4+ Rc2 (sau c1) 2. Da3 Rb1 3. Db3! + Ra1. (forţat) 4. Dc2!! acum nu e pat deoarece există pionul h3 care trebue să mute 4... h4 5. Dc1 ∓

Fig. 69. — alb: *Re4, Db5;* negru: *Rd2,c2* — iată o si-

tuație excepțională în care albul câștigă cu toate că pionul advers se află pe c.2. Această excepție se datorește faptului că regele alb este aproape de pionul advers și nu are nevoie de tempo pentru a se apropia.

Se va juca : 1.D.b2! Rd1 (forțat) 2.Rd3 și câștigă căci la 2...c1D se va răspunde 3.De2.

2. Jocul cu doi pioni contra figură

Regula 35 : Dacă pionii se află aproape de câmpurile de transformare susținuți de regele propriu, iar regele advers este prea departe pentru a interveni, jucătorul cu pionii de cele mai multe ori câștigă. În toate celelalte cazuri pionii se pierd sau se blochează în poziție de remiză.

a. DOI PIONI CONTRA NEBUN SAU CAL

Jocul duce la remiză dacă regele advers se află în fața pionilor sau în imediata apropiere.

b. DOI PIONI CONTRA TURN SAU DAMA

Dacă regele advers e în apropierea pionilor, atunci pionii vor fi blocați; dacă regele advers este departe iar pionii se află pe ultimul sau penultimul câmp înainte de transformare atunci se poate scoate remiza sau chiar câștiga după situație (contra turnului deseori se câștigă, iar contra damei se face remiză).

Fig. 70

Fig. 70. — alb: *Rb3,b4,c4;* negru: *Rc6,Tg1.*

Albul pierde oricum ar juca. De exemplu: 1.b5+ Rc5 sau 1.Ra4 Tg3 și pierde în ambele cazuri.

Fig. 71. — alb: *Rb2,b5,c6;* negru: *Rd3,Th8.*

Fig. 71

Albul câștigă forțat. Se va juca: 1.b6!Tb8 2.b7 Rd4 3.Ra3 Rd5 4.c7 și câștigă. — Observăm că pionii după prima mutare se află pe linia „6" (penultimile câmpuri înainte de transformare) iar regele advers nu poate interveni pentru a opri înaintarea. Avem deci unul din cazurile excepționale când pionii pot câștiga. Dacă pionii nu erau legați, negrul câștiga.

B. *JOCUL DE UN PION ȘI FIGURA CONTRA UNEI FIGURI*

1. Un pion însoțit de figură.

Se câștigă întotdeauna afară de cazul când *pionul este marginal* iar figura este *un nebun* aflat pe cu-

loarea contrarie câmpului de transformare (colțului) al pionului; în acest ultim caz e remiză.

Iată acest din urmă caz: *alb: Rg5,Nc2,h5; negru:* Rg7; albul nu poate câștiga deoarece nebunul nu poate bate câmpul „h8" (colțul) unde se transformă pionul. Poate urma: 1.h6 + Rh8 2.Rg6 Rg8 3.Rf6 Rh8 4.Nd3 Rg8 5.h7 +Rh8. Regele negru nu poate fi gonit de pe h8 și pionul nu se poate transforma.

In aceeași situație, dacă nebunul ar fi pe un câmp negru în loc de alb, de exemplu pe d2, atunci albul câștigă ușor. Se va juca: 1.h6 Rh7 2.Nc3 Rg8 3.Rg6 Rf8 4.h7 și pionul se transformă nestingherit.

2. Un pion însoțit de o figură contra o figură.

In acest caz jocul duce la remiză dacă în afară de pion nu posedăm și o figură de calitate mai mare ca cea adversă, sau nu avem un avantaj pozițional excepțional.

Când pionul este însoțit de nebun sau cal, adversarul de obicei caută să jertfească figura ce o are pentru pion întrucât jocul se va remiza prin faptul că nu se poate da mat cu un cal sau un nebun. Când pionul este însoțit de un turn sau o damă, sistemul de mai sus nu este aplicabil și atunci adversarul va căuta fie să blocheze pionul, fie să dea șah etern, fie să creeze o poziție de pat.

Vom studia următoarele cazuri:

a. — Un pion + turn contra un cal (nebun)
b. — Un pion + turn contra un turn
c. — Un pion + damă contra damă.

a) UN PION + TURN CONTRA UN CAL (NEBUN)

a) *Fig. 72.* — alb: *Re3,Tb1,d3;* negru: *Rd6,Cc6*

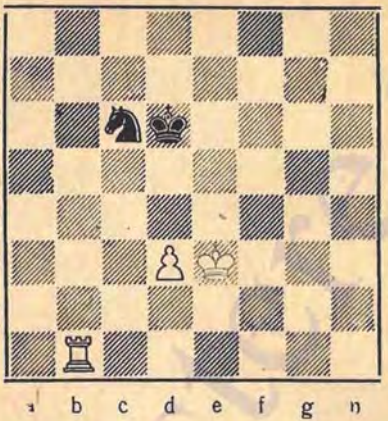


Fig. 72

Judecând situaţia deducem următoarele:

— Turn contra cal, fără pion, duce la remiză, deci albul nu trebue să piardă pionul.

— Dacă negrul va fi forţat să dea calul pentru pion, atunci partida se câştigă uşor.

— Jocul albului trebue să urmărească forţarea schimbului dela aliniatul precedent.

Se va juca: 1.Re4 Ce7 2.d4 Cd5 3.Tb5 Cc7 4.Tb6+ Rd7 5.Re5 Ce8 6.d5 Cc7 7.Th6 Ce8 8.Th7+ Rd8 9.d6 Cd6: (negru n'are altceva mai bun; dacă 9...Rc8 10. d7+ şi ia calul) 10.Rd6: şi câştigă. Se mai putea juca, speculându-se poziţia iniţială, astfel: 1.Tb6! Rc5 2.Tc6:! Rc6: 3.Re4! (are opoziţie diagonală pe care o va transforma imediat în cea frontală sau laterală), 3...Rd6 4. Rd4 şi câştigă.

Aceasta duce totdeauna la remiză afară de cazul când regele advers a fost separat lateral la două coloane de pionul care înaintează.

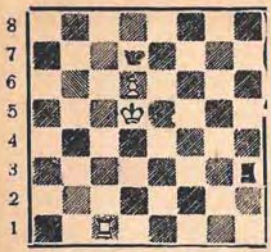


Fig. 73

Exemple:

Fig. 73. — alb: *Rd5,Tc1id6;* negru: *Rd7,Th3.* Oricât s'ar strădui, albul nu poate câștiga, căci negrul blocând pionul cu regele va obține șah etern cu turnul. Se poate juca: 1.Tc7+ Rd8 2.Ta7 Th!! și albul nu poate scăpa de șah etern.

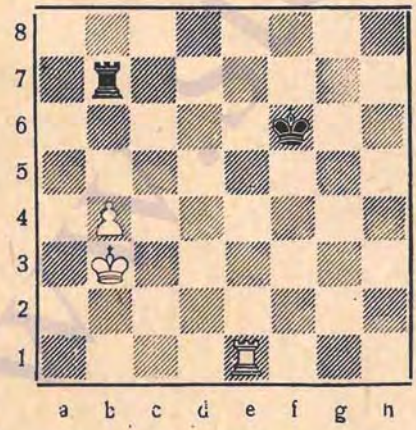


Fig. 74

Fig. 74. — alb: *Rb3,Te1,b4;* negru: *Rf6,Tb7.* Aici albul poate câștiga căci regele advers este separat la-

teral de pionul b4. Pentru a putea trece cu regele spre pionul alb, negru va trebui să vie cu turnul pe linia „e" și atunci albul, făcând schimbul, câștigă. Turnul negru singur nu poate opri pionul alb sprijinit de regele său.

Se va juca : 1.Rc4 Tc7+ 2.Rd5 Tb7 3.Rc5 Tc7+ 4.Rb6 Tc2 5.b5 Tb2 6.Rc6 Tc2+ 7.Rb7 Tb2 8.b6 Tb3 9.Rc7 Tc3+ 10.Rb8 Tb3 11.b7 Tb2 12.Ta1 (sau c1) Re7 13.Ra8 Rd7 14.b8.D. și câștigă.

Reținem următoarea regulă :

Regula 36 : In jocul pion+turn contra turn, pentru a câștiga, trebue să separăm lateral regele advers de pion. Dacă regele advers a reușit să vie în preajma pionului și poate bloca înaintarea lui, atunci jocul se va termina prin remiză.

c) UN PION + DAMA CONTRA DAMA

Acest joc se termină întotdeauna cu remiză prin șah etern. Numai în cazuri excepționale când pionul este aproape de transformare și regele acoperit de șahuri se poate câștiga transformând pionul.

De exemplu în situația: *alb: Rg6,De5,e6; negru : Rg2,Db3* albul câștigă astfel: 1.Rg7! Db7+ 2.e7! (dacă Dd7 3.Rg8! și câștigă; dacă Da7 3.Rh8 și câștigă).

Jocul cu un pion + figuri fiind prea simplu și totodată având foarte multe variante nu vom mai căuta să demonstrăm fiecare caz în parte ci vom reda rezultatul jocului în tabelul sinoptic ce urmează. Cei cari au studiat partea teoretică expusă anterior vor găsi cu ușurință modul de joc corect.

T A B E L
Jocul cu un pion + figuri

ALB	NEGRU	REZULTATUL JOCULUI ŞI OBSERVAŢIUNI
pion + nebun	nebun	Remiză-negrul dă o figură pentru pion, iar albul nu poate evita acest schimb
pion + cal	cal	
pion + cal	nebun	
pion + nebun	cal	
pion + cal + nebun	2 cai	
pion + 2 cai	nebun (cal)	
pion + turn	turn	Remiză-prin şah etern prin pat, sau schimb
pion + damă	damă	
pion + 2 turnuri	2 turnuri	
pion + turn	2 figuri uşoare	
pion + turn	1 figură uşoară	câştigă albul-prin împingerea pionului
pion + 2 turnuri	2 figuri uşoare	
pion + 2 nebuni	turn	
pion + nebun + cal	turn	
pion + 2 cai	turn	Remiză

NOTA: Se va ţine cont că în poziţii excepţionale rezultatele se pot modifica.

C. JOCUL DE DOI PIONI + FIGURA CONTRA UNEI FIGURI

Doi pioni legaţi sau nelegaţi de cele mai multe ori duc la câştig; este foarte greu pentru adversar să

scoată remiza mai ales când nu are nicio compensație calitativă în figuri pentru a contrabalansa pionii.

Situațiile pot fi nespus de complexe și variate, totul depinzând de numărul figurilor aflate pe tablă, valoarea lor și locul în spațiu. Situația se va rezolva dela caz la caz. Jucătorul care are pioni va căuta schimb de figuri pentru a rămâne numai cu pioni, după care câștigul va fi foarte simplu. Cum de cele mai multe ori schimbul nu este ușor de forțat, jucătorul care posedă pionii va căuta să-i împingă pentru a-i transforma și va forța deseori schimbul sau câștig de calitate care va aduce decizie.

Celălalt jucător va urmări cu orice preț să blocheze pionii adverși și să câștige cel puțin unul din ei. Dacă acest lucru nu va fi posibil atunci va urmări să blocheze pionii și să obțină fie poziția de pat, fie șahul etern.

Nefiind posibil de a se analiza toate cazurile, redăm în tabelul de mai jos cazurile cele mai frecvente și apoi analiza câtorva situații și regulele generale de urmat.

TABEL

Jocul cu doi pioni + figuri

Nr. crt.	ALB	NEGRU	REZULTATUL JOCULUI ȘI OBSERVAȚIUNI
1	2 pioni + nebun	nebun de aceeași culoare	albul câștigă

Nr. crt.	ALB	NEGRU	REZULTATUL JOCULUI ŞI OBSERVAŢIUNI
2	2 pioni + nebun	nebun de culoare contrară	pionii legaţi, sau nelegaţi la o coloană interval = remiză; la interval de 2 coloane = câştigă
3	2 pioni + nebun	cal	albul câştigă
4	2 „ + nebun (cal)	turn	remiză
5	2 „ + cal	nebun (cal)	albul câştigă
6	2 „ + turn	turn	albul câştigă
7	2 „ + damă	damă	remiză prin şah etern
8	2 „ + 2 fig. uş.	Turn	albul câştigă
9	2 „ + „ „ „	Damă	remiză
10	2 „ + 2 turnuri	Damă	câştigă

a) DOI PIONI + NEBUN CONTRA NEBUN DE ACEIAŞI CULOARE

Dacă pionii sunt legaţi atunci câştigul este foarte uşor. Pionii vor fi împinşi spre câmpurile finale în aşa fel ca ei să interzică regelui advers câmpurile de culoarea opusă celor bătute de nebun (dacă nebunul alb bate câmpurile negre, atunci pionii trebuie să bată pe cele albe). Regele propriu susţine înaintea pionilor săi.

Dacă pionii sunt nelegați atunci unul din pioni va fi sprijinit de rege și nebun, iar celălalt de nebun. Ei se vor împinge spre câmpurile finale. Adversarul nu va fi în stare să oprească decât unul din pioni așa că celălalt pion va ajunge să se transforme.

Dacă unul din pioni este marginal iar câmpul său de transformare (colțul) nu este bătut de nebun, atunci jocul se va termina cu remiză, căci adversarul va da nebunul pe celălalt pion (vezi jocul cu un

b) DOI PIONI + NEBUN CONTRA NEBUN DE CULOARE CONTRARA

Jocul duce la remiză; nebunul alb nu poate goni nebunul advers. Regele advers va bloca pionii ocupând un câmp din drumul pionilor, de culoarea contrară câmpurilor bătute de nebunul alb.

Dacă pionii sunt nelegați și la interval mai mare de o coloană atunci albul poate câștiga, căci regele advers nu va putea opri ambii pioni.

Fig 75. — alb: *Rc2, Ne3, b2, c3* — negru: *Rb5, Nd7.*

Fig. 75

Negrul a ocupat cu regele câmpul b5 de unde nu poate fi gonit de nebunul advers.

Nebunul negru va fi adus pe diagonala a2—g8 și albul nu va putea goni regele advers nici cu pionii. Albul nu poate forța jocul.

Va urma: 1. b3 Ne6 albul nu mai poate face nimic.

Dacă 2. c4 atunci Nc4: și dă nebunul pentru doi pioni.

Fig. 76. — alb : *Rc2, Nf4, b2, g2;* negru: *Rb5, Ne6.* Albul câştigă deoarece între pionii săi este un interval mai mare decât două coloane.

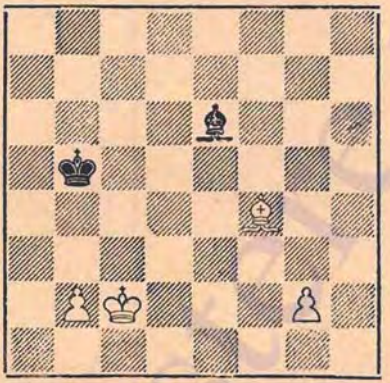


Fig .76

Se va juca: 1. Rd3 Rc5 2. Re3 Ng4 3. Ne5 Rd5 4. Nc3 Re6 5. Rf4 Nd1 6. g4 Nc2 7. g5 Nd3 8. b4 Ng6 9. b5 Rd6 10. b6 Rc6 11. Nd4 Rb7 şi negrul nu mai poate opri înaintarea pionului „g" şi albul câştigă. Va urma : 12. Re5 Nc2 13. Rf6 Nd3 14. g6 Nc4 15. g7 Nb3 16. Re7 Nc4 17. Rf8 Nb3 18. g8D şi câştigă.

Regula 37. — Dacă între pioni există un interval de cel puţin două coloane, atunci jocul se poate câştiga prin înaintarea succesivă a celor doi pioni.

Dacă pionii sunt legaţi, sau la interval de o coloană atunci jocul duce la remiză. Adversarul, pentru a obţine remiză, trebuie să-şi plaseze regele pe un câmp de culoare contrarie celor bătute de nebunul ad-

vers, situat în fața pionilor, iar nebunul propriu să bată diagonala ce trece imediat în fața regelui.

c) DOI PIONI + NEBUN (CAL) CONTRA TURN

Jucătorul cu turnul reușește să scoată remiza fie prin șah etern, fie schimbând turnul pe cei doi pioni adverși sau pe nebun și un pion.

d) DOI PIONI + TURN CONTRA TURN

Jucătorul cu pionii câștigă în toate cazurile fie că pionii sunt legați, fie că sunt nelegați, trebue însă să se ferească de poziția de pat sau șah etern.

Exemple:

Fig. 77. — alb: *Rb2, Tg2, b3, c3;* negru: *Rb5, Tf7.*

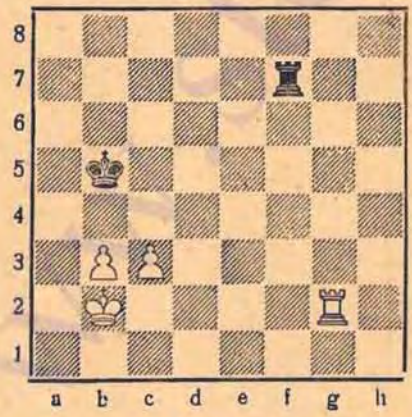


Fig. 77

Albul va împinge pionii păstrându-și mereu un câmp de refugiu între ei unde se va adăposti regele. Se va juca:

1. Tg5+ Rb6 2. b4 Tf2+ 3. Rb3 Tf3 4. b5! (albul

își crează câmpurile de refugiu b4 și s4) ...Tf1 5. Rb4 Tb1+ 6. Rc4 (s'a refugiat de șahurile turnului advers)... Tf1 7. Tg6+Rb7 8. Rc5 Tf5 + 9. Rb4! (refugiu) Tf4+ 10. c4 Tf1 11. b6! (iar și crează câmpurile de refugiu b5 și c5)... Tf4 12. Rb5 Tf5 + 13. c5 Tf1 14. Tg7+ Rb8 15. b7! Tf6 16. c6 Tf8 17. Rb6 și urmează mat. Se mai putea juca: 15... Tb1+ 16. Rc6 Tb6 + 17. Rd5! Tb1 18. c6! Td1+ 19. Re6 Te1 + 20. Rd7 Td1+ 21. Re8 Td2 22. Td7 Te2+ 23. Rd8 Th2 24 c7+ și albul câștigă. Se mai putea juca:

1. Tg5+ Rb6 2. c4 Tf3 3. Ra3 (prin c3-c4, s'a creat câmpul de refugiu b4 pe care îl folosește regele alb pentru a scăpa de șahuri) Th3 4. Rb4 Th6 5. Tb5+ Rc6 6. Ta5 Rb6 7. c5+ Rb7 8. Rb5 Th5 9. b4 Tg5 10. Ta6 Th5 11. Tg6 Th7 12. Tb6+ Rc7 13. Ta6 Rb7 14 c6+ Rb8 15. Ta1 Tg7 16. Rb6! (amenință c7+! T:c7, Ta8+! R:a8 R:c7 și câștigă) Tb7+! 17. Rc5 Th7 18. b5 Tg7 19. Th1! (amenință Th1-h8+ și mat în 2 mutări) Tg8 forțat 20. Rb6 Tf8 21. Th7 Tg8 22. Tb7+! Rc8 23. Ta7 Rb8 24. c7+ Rc8 25. Ta8+ și câștigă.

Fig. 78. — alb: *Rc1, Td2,b2, g2;* negru: *Rb4, Tf7*

Fig. 78

Se va juca: 1. Rc2 Tf1 2. Td4+Rc5 3. Tg4 Tf2+4. Rc3 Tf1 5. Tg5 + Rc6 6. g4 Tf3 + 7. Rb4 Tf4+ 8. Ra5 Tf1 9. Tg6+Rb7 10. b4 (b5 este câmpul de refugiu al regelui alb)... Ta1+11.Rb5 Te1 12 Tg7+ Rb8 13. Ra5! Te6 14. b5 Td6 15. g5 Te6 16. g6 Te8 17. Tf7 Te1 18. g7 și negru pierde.

D. *JOCUL CAND ADVERSARII AU ACELAȘ NUMĂR DE PIONI*

Dacă pionii sunt dispuși simetric și niciunul din jucători nu dispune de un avantaj material sau poziţional, atunci jocul se termină cu remiză.

Dacă unul din jucători are avantaj material sau poziţional, atunci el caută să transforme acest avantaj într'o situaţie câștigătoare sau într'un câștig de pioni, care apoi duce la câștigarea partidei.

De cele mai multe ori un avantaj poziţional duce la câștig de calitate și apoi la câștigarea partidei.

Fie situaţia :

Fig. 79. — alb: *Rd4, Nb5, Cd3, a4, b3, f4, g3, h2;* negru : *Re8, Cd7, Cf6, a5, b6, f5, g4, h5.*

Fig. 79

Albul are avantajul poziţiei și poate forța schimbul în urma căruia câștigă imediat un pion și apoi partida.

Se va juca: 1 .Ce5! Re7 2. Nd7: Cd7: 3. Cd7: Re7: 4. Re5 și câștigă.

In situația de mai jos albul are un avantaj material (un turn contra un cal) și va căuta să speculeze imediat situația pentru a schimba o parte din piese și să mărească raportul forțelor în profitul său.

Fig. 80. — alb: *Rc4, Td7, Nb4, a2, b3, f3, g2, h2;* negru: *Rg7, Nb6, Cf6, a7, c7, f7, g5, h6.*

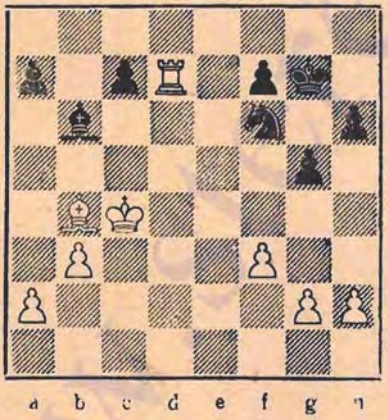


Fig. 80

Albul forțează schimbul pentru a mări raportul forțelor care inițial este $\frac{13}{11}$ Se va juca: 1. Nc3! Rg6 2. Nf6: Rf6: 3. Rd5 h5 4. Rc6 Re6 5. Tc7: Nc7: 6. Rc7: f5 7. b4 g4 8. Rb7 h4 9. h3! Rd5 10. a4! Rd4 11. Ra7: Re3 12. b5! gf3: 13.gf3: Rf3: 14. b6 și albul câștigă.

Raportul între forțe după mutarea 2-a este de $\frac{13}{11}$ iar după a 11-a de $\frac{5}{3}$, deci mereu se mărește. Schim-

bul de piese face ca avantajul material inițial să crească mereu.

Dacă pionii nu sunt grupați simetric și în plus se găsesc pioni dublați sau izolați, atunci fiecare din jucători va căuta să speculeze avantajele dispunerii pionilor săi.

Modul de exploatare a situației și regulele stabilite la studiul jocului de pioni sunt perfect valabile și aplicabile și în cazurile ce le studiem acum — final de pioni + figuri — însă situația fiind mult mai complicată din cauza prezenței figurilor, avantajele poziționale ale pionilor sunt mult mai greu de fructificat, jocul se complică și se lungește mult, iar găsirea unui joc corect este atât de grea încât câștigul deseori ne fuge printre degete.

Afirmația paradoxală a D-rului Tartacover că *„lucrul cel mai greu este a câștiga o partidă câștigată"* devine un adevăr palpabil în finalele de pioni + figuri.

Prezența figurilor face ca poziția să piardă mult din importanța ei, iar pozițiile adăpostite pentru rege să aibă căutare pentru a se evita șahul etern.

Să luăm situația din fig. 49 unde albul câștigă simplu și sigur. Adăugăm fiecărei din părți câte un cal și un nebun, obținând situația următoare:

Fig. 81. — alb : *Rd2, Nc3, Cd3, c2, f2;* negru : *Re6, Nd6, Ch5, c6, c7.* Acum câștigul pentru alb nu este nici așa de evident, nici sigur. Micul avantaj de a avea un pion liber este extrem de greu de fructificat. Negru are multe șanse de a face remiză, astfel:

— negru poate bloca inaintarea pionului alb;

— negru poate să forțeze schimbul de pioni de pe coloana „c" după care dă una din figuri pe pionul „f" obținând remiza.

— negru poate obține poziții de șah etern sau blocare.

Totul depinde de jocul celor doi adversari și eventualele greșeli ce le vor comite.

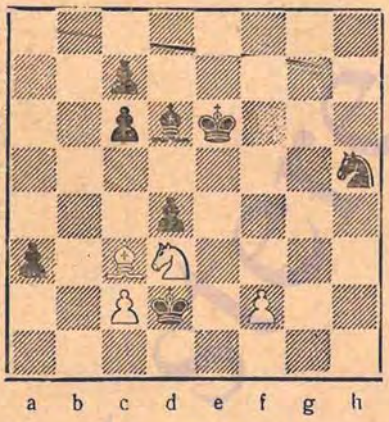


Fig. 81

Albul va putea câștiga dacă va reuși să forțeze schimbul figurilor; deci iată conduita de joc a albului: căutarea schimbului de figuri (nu de pioni) și împingerea pionului „f".

Negru va căuta să evite schimbul de figuri și totodată să forțeze schimbul pionilor de pe linia „c", după care remiza va fi foarte simplu de obținut, după cum am arătat mai sus.

Dacă luăm situația din Fig. 55 și adăugăm fiecărui jucător câte un turn, câștigul albului devine foarte problematic.

Fie situația nou creată cea din figura ce urmează:

Fig. 82. — alb: *Re3, Tf2, a2, b2, c3, g2; h2* negru: *Re6, Td7, a7, c6, c7, g7, h7.* Albul poate câştiga dacă

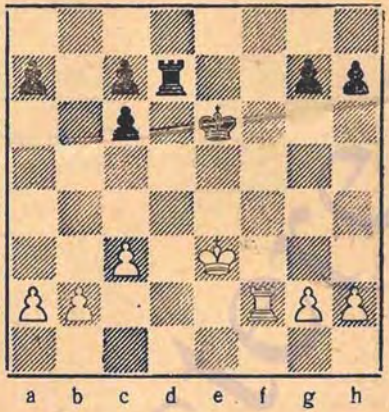


Fig. 82

forţează schimbul de turnuri. Negru obţine remiza dacă reuşeşte să schimbe pionii dela flancul damei. Iată cele două idei cari vor dirija jocul adversarilor. Care din adversari va reuşi să-şi impună voinţa, este greu de spus.

Un joc corect din ambele părţi trebuie să ducă la remiză.

E. *JOCUL CÂND UNUL DIN ADVERSARI ARE PIONI IN PLUS*

In astfel de cazuri valorificarea avantajului de a avea un pion în plus este mult mai uşoară decât valorificarea avantajului poziţional analizat puţin mai sus. Un joc corect de cele mai multe ori duce la câştigul partidei, însă şi aici prezenţa figurilor complică

mulit situaţia şi face deseori câştigul extrem de greu. Reţete pentru câştig nu există. Totuşi experienţa jocului şi analizele anterioare ne dau posibilitatea de a stabili o serie de reguli care ne uşurează jocul şi ne arată, în mare, calea de câştig. Iată-le:

Regula 38. Jucătorul care are avantajul material trebuie să caute să simplifice jocul prin *schimbul de figuri,* reducând jocul la *jocul de pioni,* unde câştigul se obţine uşor şi simplu. Realizând schimbul trebue să rămână într'o poziţie câştigătoare, aşa cum s'a arătat la studiul jocului de pioni.

Va evita schimbul în urma căruia adversarii rămân cu nebunii aflaţi pe culori opuse, căci atunci avantajul de un pion şi chiar doi devine derizoriu (se va ţine seama de regula 37).

Regula 39. Forţarea schimbului se obţine prin:

— atacarea regelui advers;

— atacarea unui pion slab advers sau ocuparea unui câmp tare;

— înaintarea grupului de pioni unde avem superioritate (pionul în plus).

Procedeul ultim este cel mai realizabil şi cel mai des întrebuinţat.

Regula 40. Pionul în plus este împins spre câmpul de transformare fiind susţinut de toate forţele disponibile, inclusiv regele (dacă nu există pericolul şahului etern).

Regula 41. Dacă damele încă n'au fost schimbate, avantajul pionului în plus este extrem de greu de fructificat şi deseori chiar imposibil. Pentru a avea şanse de câştig, trebue mai întâi să forţăm schimbul damelor. Dacă nu putem forţa schimbul damelor, vom evita să schimbăm celelalte figuri

întrucât finalul de pioni cu dame duce în general la remiză, chiar dacă avem unul sau doi pioni în plus.

Regula 42. Dacă am intrat în final de turnuri trebue să ocupăm cu turnurile noastre poziţii active, poziţii care jenează jocul advers (separă regele advers de pionii săi sau de pionul nostru care înaintează) şi totodată să sprijinim cu regele nostru înaintarea pionului în plus sau pionului liber.

— Turnul trebue să stea în spatele pionilor liberi atât proprii cât şi adverşi (Tarrasch).

— Trebue să urmărim separarea regelui advers de pionul nostru liber care înaintează sprijinit şi chiar precedat de rege.

Trebue să avem mereu un *câmp de refugiu* pentru regele nostru, altfel adversarul poate obţine şah etern.

Regula 43. In final regele devine o piesă activă, el sprijină înaintarea pionului liber, participă la atacul pieselor sale sau la apărarea poziţiei proprii.

Regula 44. Când pionii rămaşi pe tablă sunt grupaţi la extremităţile flancurilor, nebunul este mult mai util decât calul întrucât poate interveni simultan la cele două flancuri, pe când calul are nevoie de 2-3 mutări pentru a trece dela un flanc la celălalt.

Când pionii formează o singură grupă, atunci calul este mai util decât nebunul întrucât poate bate toate câmpurile (şi negre şi albe).

Regula 45. Dacă am rămas în final cu nebuni de aceeaşi culoare, pionii noştri trebue să-i plasăm pe culoare contrarie celei bătute de nebunul advers, când pionii sunt pasivi, şi pe aceeaşi culoare

când pionii înaintează și sunt susținuți de rege și nebun.

Când noi avem un nebun iar adversarul un cal, atunci pionii noștri îi plasăm pe câmpuri bătute de nebun pentru ca să-i putem apăra ușor și repede cu nebunul. Când regele nostru e în apropierea pionilor, atunci această regulă nu este imperativă.

Regula 46: Când avem un pion în plus, evităm schimbul total de pioni, căci, numai cu un pion în plus, jocul de cele mai multe ori se termină cu remiză.

Nu trebue să uităm că partida se câștigă nu cu pionul în plus, căci acesta nu ajunge să se transforme. Adversarul va jertfi întotdeauna un cal sau un nebun pentru pionul care se transformă, așa că de obicei jocul se reduce la un joc cu paritate de pioni și cu un mic câștig de calitate. Având superioritatea calitativă, noi vom conduce jocul astfel ca să câștigăm un nou pion dela adversar și apoi să împingem un alt pion spre transformare, fapt care decide jocul. Dacă însă toți pionii au fost schimbați, atunci procedeul de mai sus nu este aplicabil, iar jocul de doi nebuni contra nebun, turn contra cal (nebun), turn și cal contra turn, etc. (adică o mică superioritate) duc la remiză dacă nu se mai găsesc pioni pe tablă.

Chiar în jocul de pioni fără figuri, un pion în plus nu aduce victorie decât dacă mai sunt și alți pioni pe tablă sau dacă regele nostru îl precede cu un câmp.

Regula 47: Când avem un pion în minus, pentru a obține remiză trebue să forțăm schimbul tuturor pionilor, iar pionul în plus, advers, să-l blocăm cu regele nostru.

Dacă nu putem forța schimbul total de pioni, atunci căutăm să rămânem cu pioni dispuși într'o singură grupă cu care blocăm grupa adversă de pioni.

Trebue să evităm cu orice preț schimbul figurilor, afară de *schimbul în urma căruia rămânem cu nebuni de culori inverse*, și remiza devine posibilă.

Să analizăm câteva situații pentru a vedea cum se aplică regulele enunțate.

Fig. 83. — alb : *Rc1,Dg2,Td2,Nb3,a2,b2,c2,g3,h2* ; — negru : *Rg8,Dd6,Tf7,Ng5,b6,c7,g7,h7*. Albul are un pion în plus. Pentru a câștiga el trebue să forțeze schimbul.

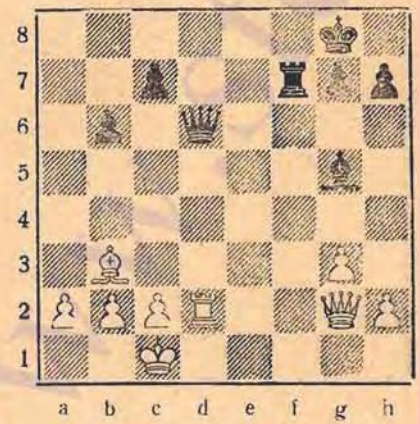


Fig. 83

Se va juca: 1. Da8+ Df8 2. Nf7:+ Rf7: 3. Df8: +Rf8: 4. Rd1 Nd2: 5. Rd2: și albul câștigă ușor având un pion în plus.

Fig. 84. — alb: *Rf3,Ta1,Nh3,Cg2,a2,b2,c3,d4,g3,h2;* negru: *Rd8,Ta8,Ng6,Cc7,a7,b6,e6,g7,h7.* Albul are un pion în plus. Pentru a forța schimbul se va ataca pionul slab „e6".

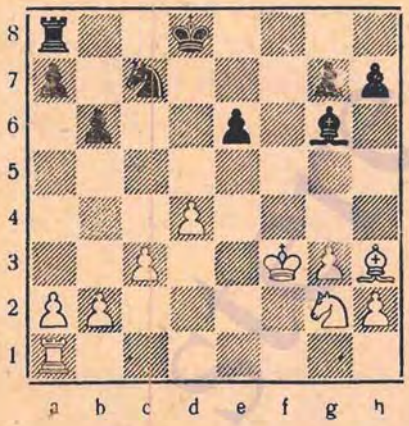


Fig. 84

Se va juca: 1. Cf4! Nf7 2. Te1 Rd7 3. d5! Te8 4. de6: + Ce6: 5. Ne6: + Ne6: 6. Ce6: Te6: 7. Te6: Re6: 8. Re4 și albul câștigă.

Fig. 85. — alb: *Rd4,Ce3,b3,c3,g2,h3.* — negru: *Rc6, Cd6,b5,g7,h7.* Albul are un pion în plus. Pentru a forța câștigul el trebue să înainteze cu pionul liber „c3" *(vezi fig. pag. 112).*

Se va juca: 1. c4 bc4: 2. bc4: Cb7 (negrul blochează înaintarea pionului „c", dar albul se mulțumește cu faptul că regele și calul negrului sunt legați de pionul „c" și cu calul său devenit liber, atacă pionii adverși) 3. Cf5 g6 4. Cg3 Cc5 5. Ce4 Ce6+ 6. Re5

Cg7 — pionii negri nu mai pot fi apărați — 7. Rf6 Cf5 8. g4 Ce3 9. Cd2 Cd1 10. Rg7 Cf2 11. Rh7: Ch3: 12. Rg6 :și albul câștigă ușor, poate urma: 12...Cf4+ 13. Rf5 Cd3 14. g5 Rd7 15. Ce4 Cb4 16. Rf6 Re8 17. Rg7 Cc6 18. Rh7 Ce7 19. g6 Rf8 20. g7+ Rf7

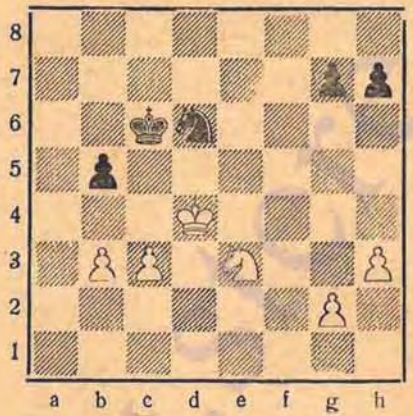


Fig. 85

21.Cd6+ Re6 22. Cc8! și câștigă. Se mai putea juca : 5...Cd7 6. Cg5 Cf8 (nu h6 căci va urma Cf7 și Ce5+ cu schimb forțat de cai) 7. Re5 h6 8. Cf7 h5 9. Rf6! Rc5 10. Ce5! Rd4 11. h4! Re4 12. Rf7! și câștigă — va mai urma: 12...Re5: 13. Rf8: Rd4 14. Rg7 Rc4. 15. Rg6: Rd5 16. Rh5: Re6 17. g4 Rf7 18. g5 etc.

Fig. 86. — alb: *Re2Tc1,Cf3,b4,c4,g2,h3.* — negru : Rg8,Tc8,Cf6,b6,g7,h6. Albul nu poate forța schimbul de figuri, deaceea el va împinge pionii „b" și „c" (regula 39 — aliniatul 3).

Se va juca: 1. c5! bc5: 2. bc5: Rf7 3. Cd4 Cd7 4.

c6 Cb8 5. Re3 Re7 6. Re4 Ca6 7. Cf5+ Rf6 8. Cd6 Td8 9. Cb5 Re7 10. c7! Tc8 11. Tc6 Cb4 12. Tg6 Rf8 13. Tb6! Re7 14. Re5 Cd3+ (negrul nu mai are mutări bune) 15. Rd5 Rd7 16. Td6+ Re7 17. Rc6 Cf4 18. Rb7! Tf8 19. c8D Tc8: 20. Rc8: Cg2: 21. Tg6 Cf4 22. Tg7: + Rf6 23. Tg3 și albul câștigă.

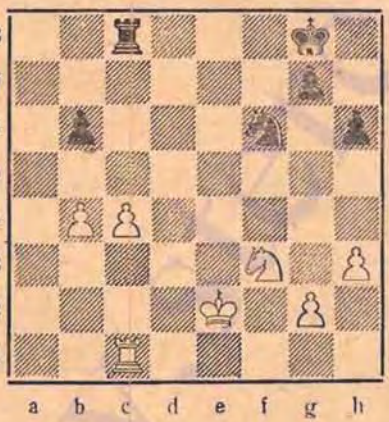


Fig. 86

Se mai putea juca: 10. c7! Cc7: 11. Tc7+ Rf6, și albul are un cal în plus — scopul înaintării pionului „c" a fost atins. Prin jocul ce va urma, albul va căuta să câștige un pion sau să schimbe turnurile.

Se va juca: 12. Cd4 Ta8 13. Tc6 +Rf7 14. Cf3 Ta2 15. g4 Te2+ 16. Rf5 Tf2 17. Tc7 + Rf8 18. Re6 Te2+ 19. Ce5 g5 20. Rf6 Rg8 21. Tg7!+ Rf8 (forțat) 22. Cg6 + Re8 23. Te7! + T:e7 24. Ce7: și câștigă.

Fig. 87. — alb: *Re2,Nd2,a3,b2,c3,f3,g2,h2;* negru: *Rf7,Ne7,a7,b7,c6,g7,h6.* Albul are un pion în plus la flancul regelui, deci acolo trebue să joace pentru a câștiga. Deoarece pionii dela flancul damei sunt plasați pe câmpurile negre (bătute de nebunul advers) albul mai întâi își va aranja pionii pe câmpurile albe.

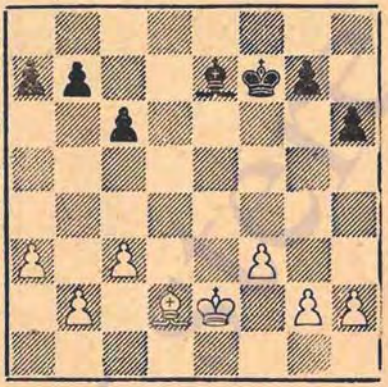


Fig. 87

Se va juca: 1. c4 b5 (negrul urmărește schimbul de pioni) 2. Rd3 a6 3. Nb4 Nf6 (albul vrea să schimbe figurile, dar negrul evită schimbul) 4. b3 Ne5 5. g3 g5 (negru urmărește schimbul de pioni; albul la flancul unde atacă, plasează pionii pe câmpurile negre pentru a stingheri nebunul advers) 6. Re4 Nb2 7. h3 Rf6 8. f4 Nc1 9. fg5: hg5: 10. Nc3 + Rg6 11. a4 Na3 12. ab5: ab5: 13. cb5: cb5: 14. Rd5 Rf5 15. Rc6 b4 16. Ne1 g4 17. hg4: Rg4 18. Rb5 Rf3 19. Nb4: Nb2 20. Nd6 și albul câștigă.

Fig. 88. — alb: *Re3,Nf2,b2,c3,d3,g3,h2;* negru: *Rf6, Nf7,b5,c6,g6,h7.* Albul are un pion în plus, dar nu

poate câştiga deoarece nebunii sunt pe culori opuse. Regele negru va trece pe flancul damei pentru a susţine pionii şi a opri înaintarea adversarului.

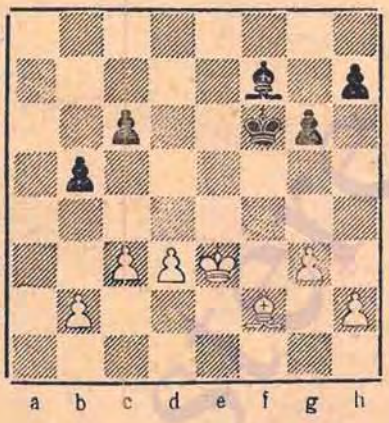


Fig. 88

Se va juca: 1. Rd4 Re6 2. c4 bc4: 3. dc4: Rd6 4. b4 h5 5. Ne3 Ne6 6. Nf4+ Rd7 7. Rc5 Nf5 8. Rb6 Nd3 9. Rc5 Nf5 10. b5 cb5: 11. cb5: Rc8 12. Rb6 Nd3 13. Rc6 Ne4+ 14. Rc5 Rb7 şi e remiză; s'ar putea continua ...15. b6 Ng2 16. Nc7 Ne4 17. Rd4 Nf5 18. Re3 Nb1 19. Rf3 Nf5 20. Rf4 Nb1 21. h3 Nf5 22. g4 hg4: 23. hg4: Nb1 şi albul nu poate face nimic.

Cu aceste câteva analize încheiem studiul finalelor. Practic este imposibil a clasifica şi analiza infinitatea de situaţii posibile în finală. Totuşi, cu studiile făcute şi regulele stabilite, credem că am dat suficiente elemente ca un jucător să se poată orienta uşor într'o situaţie dată şi să găsească soluţia justă a jocului.

O situație dată întotdeauna se va descompune în grupuri elementare, apoi se va judeca poziția fiecărui grup în parte, se vor trage concluzii particulare și, în fine, concluzia generală.

In urma acestor concluzii vom vedea imediat cum trebue să jucăm, ce atitudine să adoptăm și ce să urmărim.

Niciodată nu trebue să fim subiectivi și să subapreciem adversarul și să nu vrem să recunoaștem situația proastă în care ne găsim sau greșeala ce am comis.

O situație dată trebue privită ca o problemă de matematică și să-i căutăm soluția sau soluțiile indiferent dacă ne sunt favorabile sau nu. Numai astfel procedând vom ajunge să stăpânim jocul și să vedem clar.

Nici o mutare nu trebue făcută la întâmplare sau după inspirația de moment. Orice mutare trebue să se încadreze în planul stabilit sau ideia de joc directoare. Pentru aceasta mai întâi se analizează profund situația generală, se trag concluziile respective și se adoptă o atitudine ofensivă sau defensivă, urmărind o idee directoare cum ar fi: forțarea schimbului de figuri (pioni, etc.) atacul la flancul drept sau stâng, eventual centru, împingerea pionului liber, etc. etc. Pentru această idee directoare se studiază câteva variante și se adoptă varianta cea mai puternică. Mutările ce se vor face vor fi cele din planul stabilit pentru varianta aleasă. După fiecare mutare a adversarului vom analiza situația nou creată și vom adapta planul nostru, alegând mereu *mutările cele mai tari, mai agresive,* pentru ca adversarul să fie sdrobit cât mai repede.

Nu trebue să lăsăm adversarului posibilități de a

lungi jocul şi, ca atare, şanse de a restabili situaţia prin vreo combinaţie ingenioasă. Jocul trebue să fie dur şi tăios. Un avantaj odată obţinut nu trebue scăpat din mână. Adversarul trebue mereu să ne suporte iniţiativa, mereu ţinut în apărare, îngrămădit pe un spaţiu strâmt, şi distrus.

Să nu uităm cele de mai sus şi să nu umblăm după combinaţii de 2-3 mutări, urmărind a „ciupi" ceva, dacă adversarul nu va observa, căci adversarul observând va para cu o mutare combinaţia făcută şi atunci mutările făcute de noi sunt inutile, iar noi am pierdut timp şi poate iniţiativa. Dacă în planul mare stabilit pentru atingerea unui scop decisiv se pot face combinaţii ingenioase care duc la câştig material sau poziţional, dacă adversarul nu observă, iar dacă observă şi le pareză, mutările rămân bune pentru realizarea scopului decisiv, atunci aceste combinaţii sunt bine venite; dacă după pararea lor scopul general este compromis, atunci vom evita aceste combinaţii aventuroase şi vom juca simplu dar solid, urmărind planul mare.

Cu aceste recomandaţii încheem primul capitol, dar înainte de a trece la jocul de mijloc, vom analiza câteva situaţii de „pat".

VII. „PATUL FORŢAT"

Jucătorul care este inferior calitativ sau poziţional, după ce a opus rezistenţă disperată adversarului şi n'a reuşit să facă nimic, deobicei în ultimul moment, când este strâns din toate părţile, caută remiza prin realizarea patului. Patul forţat este posibil numai în momentul când regele respectiv nu are niciun

câmp liber în jurul lui sau câmpurile libere vor fi bătute forțat de adversar. Iată câteva exemple:

Fig. 89. — alb: *Rf6,Td7,Cf5,g4;* negru: *Rh8,Te8. g5,h6.* Albul ia pionul h6 cu calul și blochează regele negru. Negru, speculând situația creată, scoate remiza prin *pat forțat* sau câștigul calului.

Se va juca: 1. Ch6: ?? Te6+ ! 2. Rg5: Tg6 +! (turnul nu poate fi luat căci rezultă pat) 3. Rh5 Tg5+! 4. Rh4 Th5+ — acum ori regele ia turnul și e pat, ori turnul ia calul și e remiză.

Fig. 89

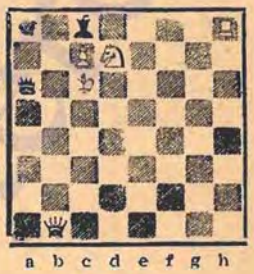


Fig. 90

Fig. 90. — alb: *Rc6,Db1,Th8,Cd7,c7;* negru: *Ra8, Da6,Nc8.* Albul acoperind șahul blochează regele. 1. Db6? negru speculează ...Dc4+! 2. Cc5 Dd5+! 3. Rb5 Dc4 4. Rc6 Dd5+ 5. Rb5 Dc4+ 6. Ra5 Da5 Da4+! și pat forțat.

Fig. 91. — alb: *Ra5,Dh4,Th8,Cb4,a4,c5;* negru: *Ra8,Dg6,Nb8,b7.* Albul voind să forțeze jocul mută: 1. Dd8? — negru forțează patul prin ...Db6+! și e pat... fără comentarii.

Fig. 92. — alb: *Rf3,Db6,Ce4,f4,g4;* negru: *Ra8, Df7.* Albul sigur de victorie nici nu visează la cele ce vor urma, el joacă: 1. f5 ? ...acum vine trăsnetul

din cer senin ...Df5+!— albul nu mai poate scăpa de pat forțat. Poate urma: 2. Re3 De4:+ și pat sau

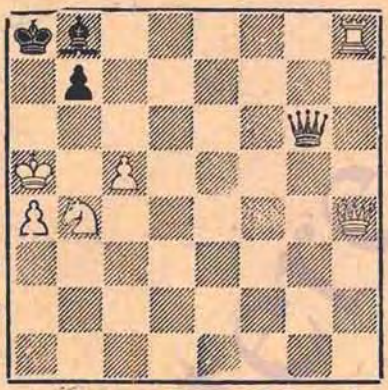


Fig. 91

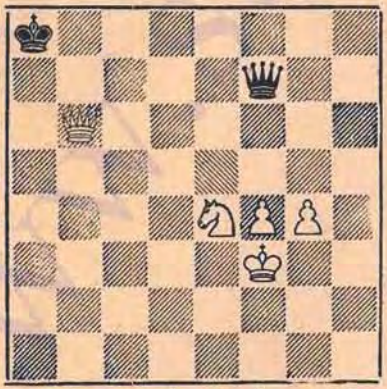


Fig. 92

remiză: sau ...2. Rg3 Dg4:+ etc. sau 2. Re3 Df2+ și pat.

Fig. 93. — alb: *Rh2,Dd6,Cd3,a4,g2,h3;* negru: *Rc8,De3,a5.* Iată un alt cer senin, fără nori. Albul joacă dur! 1. Cc5!? urmează mat sau schimb de dame dar... vine supriza: ...Dh3:+! 2. Rg1 Dg2:+ 3. Rg2: pat.

Fig. 93

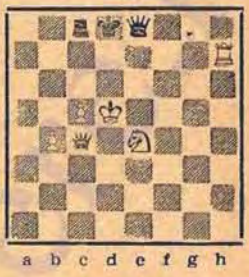


Fig. 94

Fig. 94. — alb: *Rd5,Dc4,Th7,Ce4,b4,c5;* negru: *Rd8,De8,Tc8.* Foarte tentat albul joacă: 1. Cd6?! negrul răspunde: Tc5:+! 2. bc5: De5+ 3. Rc6 Dc5:+ 4. Rb7 Db6+ 5. Ra8 Db8+ 6. Rb8: şi pat.

Să nu uităm niciodată că singura şansă a unui adversar inferior şi încolţit din toate părţile este „patul" care devine posibil deseori în momentul când noi suntem gata a da lovitura decisivă şi suntem îmbătaţi de victorie.

PARTEA II-a

JOCUL DE MIJLOC

Jocul de mijloc rezultă în urma unei deschideri şi se caracterizează prin prezenţa pe tablă aproape a tuturor pieselor. El reprezintă partea cea mai animată a partidei, cu posibilităţi din cele mai complexe şi mai frumoase. In jocul de mijloc se poate vedea puterea de joc şi talentul unui jucător.

Dacă în finală, un pion în plus sau o mică superioritate calitativă pot aduce câştigul partidei, apoi în jocul de mijloc aceste avantaje se valorifică foarte greu şi uneori deloc.

Deseori, unul din jucători jertfeşte calitatea pentru a obţine o poziţie bună şi, datorită poziţiei, forţează câştigul. Poziţia în jocul de mijloc are o importanţă capitală.

După cum am mai spus, jocul de mijloc este caracterizat de complexitatea combinaţiilor, datorită faptului că pe tablă sunt aproape toate piesele. Combinaţiile rezultă din întrebuinţarea justă a pieselor şi asocierea armonioasă a însuşirilor lor, precum şi judicioasa lor plasare pe câmpul tablei. Şi aici, ca şi în final, sunt anumite principii şi norme care odată

cunoscute ne ușurează judecarea situației și ne îndrumează pe calea cea justă.

Studiul jocului de mijloc va cuprinde :

1. Studiul proprietăților pieselor și utilizarea lor mobilitatea;
2. Lupta pentru spațiu — joc strâns — sufocarea adversarului;
3. Atacul;
4. Izolarea pieselor adverse;
5. Impiedicarea rocadei;
6. Impingerea pionilor liberi — blocarea pionilor;
7. Importanța coloanei deschise — ocuparea ei — apărarea ei;
8. Moara;
9. Jocul după obținerea unui avantaj material;
10. Pionii slabi — atacul pionilor slabi — baza pionilor;
11. Șahul etern.

I. PROPRIETĂȚILE PIESELOR ȘI INTREBUINȚAREA LOR

1. PIONUL este piesa cu valoarea cea mai mică (1). Este cea mai slabă piesă, cea mai înceată și foarte puțin manevrieră. Un pion odată împins nu mai poate reveni pe vechiul loc și aceasta este cea mai mare slăbiciune a pionului. Pionul izolat este victima aproape sigură a adversarului și, din momentul în care s'a creat, el devine ținta combinațiilor acestuia. Deaceea, pionii se țin legați unul de altul și nu se împing decât puternic susținuți de celelalte piese.

Slăbiciunea pionilor este compensată prin numărul lor. Pionii, ca și infanteria, formează baza unui atac sau a unei apărări. Ei mențin restul frontului, în timp ce grosul atacă pe o direcție. Ei barează diagonalele și liniile sau le deschid. Slăbirea poziției pionilor slăbește întreaga poziție.

O altă însușire pozitivă a pionului este calitatea lui de a se transforma pe câmpul final respectiv în orice piesă. De obicei el este transformat în piesa cea mai valoroasă — în damă — și valoarea lui de unitate se transformă în 12 unități (valoarea damei) fapt care aduce decizia.

Pionii bătând în diagonală nu se pot apăra decât dacă sunt așezați pe diagonală (acest aranjament se numește *lanț de pioni*). Fiecare pion din lanț este apărat de pionul aflat imediat la stânga (dreapta) și înapoia lui; numai pionul cel mai înapoiat, care se numește *pionul de bază*, nu este apărat de pion și deaceea constitue punctul cel mai slab al lanțului și este deobicei ținta atacurilor.

Pionii sunt mijlocul cel mai economic al apărării. De cele mai multe ori ei formează adăpostul regelui în timp ce restul figurilor atacă. Nu se recomandă împingerea pionilor care acoperă poziția regelui.

2. CALUL este o figură ușoară destul de puternică, foarte manevrieră, dar cam încetă în comparație cu celealte figuri. In adevăr, pentru a trece o figură dela o margine la cealaltă a tablei nu ne trebue decât *o mutare*, pe când calul are nevoie de *trei mutări*.

Datorită mersului său, calul nu are nevoie de coloane deschise sau diagonale, el poate să se strecoare ușor în dispozitivul advers și să ocupe poziții de unde nu poate fi gonit. Calul poate bate toate câm-

purile şi acest fapt face ca el să fie egal în valoare cu nebunul.

La începutul jocului, când toată tabla este ocupată de piese şi mişcarea este mult stânjenită, iar mobilitatea pieselor nu poate fi utilizată în întregime, calul este piesa cea mai potrivită pentru manevră şi infiltrare şi deaceea intră primul în joc. Spre finele jocului, când tabla este aproape goală, nebunul, fiind mai rapid, capătă o mică ascendenţă faţă de cal.

In faţa atacului calului şi a nebunului (figuri uşoare) figurile grele (dama şi turnul) trebue să se retragă. Acest lucru face ca poziţiile avansate sau cele chele să fie ţinute şi apărate de cai şi nebuni, care nu pot fi goniţi decât de pioni sau de similarii lor.

Un punct ocupat de o figură uşoară, de unde aceasta nu poate fi gonită decât cu sacrificii, se numeşte *„cuib"*. Deseori ţinta unei manevre este formarea *cuibului,* care, odată format, stinghereşte enorm jocul advers şi deseori aduce decizia.

Iată câteva exemple de cuiburi :

Fig. 95. — alb: *Rg1, Dg5, Ta1, Tf1, Ce5, a2, b3, c3, d4 e3, g2, s3* — negru : *Re8, De6, Ta8, Th8, Nc8, a7, b7, c6, d5, e4, g6, h7.*

Fig. 95

Alzul şi-a format un „cuib de cal" pe câmpul „e5". Negru nu poate goni calul, iar prezenţa cuibului decide partida.

A urmat: 1...Th8—f8 2. Tf8:+ Rf8 3. Tf1 + Re8 4. Tf7! şi negru nu mai are apărarea bună.

Situația de mai jos a rezultat în partida Stahlberg—P. Michei la Buenos-Aires 1947.

Fig. 96. — alb: *Rg1, Dh6, Tf1, Nd3, Cb6, Cg4, a2, b3, c5, d4, f2, g2, h2* — negru: *Rh8, De7, Td8, Tf8, Nc8, Cf6, Ch7, a6, b7, c6, e6, f7.*

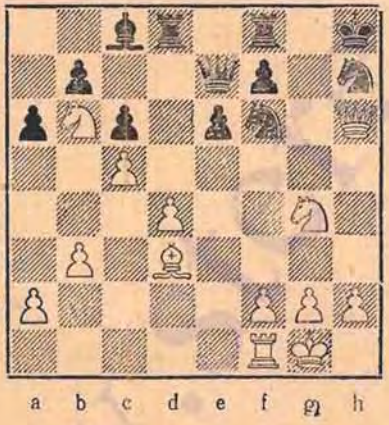


Fig. 96

Cuibul de cal din „b6" este foarte jenant. A urmat: 26...Ce4 (n'are altceva) 27. Ne4: f5 28. Ce5 (alt cuib de cal) Tf6 29. Dh4! Dg7 30. Nd3 Dg5 31. D:g5 C:g5 32. Te1 Cf7 (vrea să scape de calul e5). Trebue să remarcăm cele două cuiburi de cal care paralizează poziția negrului. Totodată trebue să remarcăm situația foarte strânsă a negrului care nu are spațiu de manevră și e aproape imobilizat. Vom reveni asupra acestui caz în capitolul următor când voi vorbi despre spațiu și jocuri strânse. A urmat 33. Cf3 Rg7 34. Nc4 Rf8 35. h4 (pionul trecut se împinge înainte) 35...Re7 36. d5! Th6 37. C:c8+ Tc8: 38. d:e6 Cd8 39. Cd4

Tf6 40. Te5 b5 41. c:b6 şi negru cedează, căci nu există apărare contra 42. C:f5.

Instructivă este şi partida Lt. Col. Wechter—Cpt. Istrate J. din campionatul pentru Cupa Armatei. S'a jucat: 1. c4 c6 2. d4 d5 3. e3 Cf6 4. f4 e6 5. Cc3 Nb4 6. Cf3 Ce4 7. Nd2 N:c3 8. b:c3 0—0 9. Nd3 f5 (albul vrea să scape de *cuibul de cal* „e4") 10. 0—0 Cd7 11. c:d5 e:d5 12. c4 Cdf6 (negru nu vrea să piardă cuibul de cal) 13. Ce5 (albul creează şi el un cuib de cal)... ..C:d2? — greşeală care va duce la pierderea partidei; negru va rămâne fără cuib de cal — 14. D:d2 Ce4? 15. N:e4! f:e4 16. a4 Ne6 17. c5 Dc7 (observăm că nebunul negru este izolat) 18. Tfc1! Nd7 19. a5 b6 20. a6 b5 (flancul damei s'a blocat; de acum jocul se va decide la flancul regelui, iar cuibul de cal va avea un rol decisiv) 21. g4 Dc8 22. Dg2 g6 23. h4 De8 (observăm că negru are un spaţiu de manevră foarte restrâns) 24. Ta2 Tc8 25. Rf2 Tc7 26. Tg1 Nc8 (negru din cauza spaţiului restrâns trebue să facă adevărate jongleriі pentru a trece turnul a8 la flancul regelui, iar calul e5 încurcă orice mutare a negrului) 27. Re1 h6 28. Df2? Te7 29. h5? T:e5? (negru jenat de cal este obsedat de gândul de a distruge cu orice preţ acest cuib şi nu speculează ultimile două mutări slabe ale albului) 30. d:e5 g5 31. Dg3 De7 32. Tc2 N:a6 33. f5! Nc8 34. e6 Td8 35. De5! a5 36. Tf1 a4 37. f6! D:e6 38. f7+Rf8? 39. Dh8+ Re7 40. f8D+ T:f8+ şi negru a cedat.

3. NEBUNUL este o figură uşoară mobilă, destul de puternică, care acţionează numai pe diagonale. Slăbiciunea nebunului stă în faptul că el bate numai jumătate din câmpurile tablei (pe cele albe sau pe cele negre) şi este neputincios pe cealaltă jumătate.

Perechea de nebuni însă se complectează admirabil şi slăbiciunea de mai sus dispare, deaceea doi nebuni sunt consideraţi mai puternici decât doi cai, iar un singur nebun echivalează în valoare cu un cal, iar în unele situaţii este chiar mai slab decât un cal.

Nebunul ca şi calul fiind o figură uşoară se întrebuinţează în plin dela începutul jocului. Şi el se pretează la formarea cuiburilor, însă un cuib de nebun este mai puţin eficace ca un cuib de cal.

Nebunul acţionând pe diagonale se întrebuinţează pentru ocuparea diagonalelor importante, la flancarea centrului sau la apărarea pionilor de bază. Mai ales cu pionii, nebunul formează un sistem defensiv foarte bun şi acţiunea lui se armonizează foarte bine cu acţiunea pionilor.

4. TURNUL este o figură grea, puternică, destul de manevrieră şi acţionează în lungul coloanelor. Pentru a acţiona el are nevoie de coloane deschise, deaceea el nu prea este întrebuinţat la începutul jocului când încă nu s'au creat coloane deschise. In jocuri închise turnurile formează un fel de rezervă care se întrebuinţează ceva mai târziu, când lanţul de pioni s'a rupt. Valoarea turnului se apreciază la 5 puncte, adică el este mai puternic decât un nebun sau cal, dar puţin mai slab decât doi cai sau doi nebuni.

5. DAMA este cea mai puternică piesă (valorează 12 puncte) cea mai mobilă şi cea mai manevrieră. Este sufletul tuturor combinaţiilor şi baza tuturor atacurilor. Atât timp cât există pe tablă dama, micile avantaje poziţionale sau materiale sunt extrem de greu de fructificat şi deseori se pierd răsturnate de contra-atacuri fulgerătoare.

Dama, în combinație cu caii și nebunii, deschide jocul și conduce atacul. Intervenția turnurilor este mult mai tardivă și mai greoaie.

6. MOBILITATEA PIESELOR este calitatea lor de a trece repede dintr'o zonă a tablei în alta. De exemplu, un grup de piese ce atacă la un flanc renunță la atac și se mută repede la flancul opus unde montează un alt atac; acest lucru este posibil numai dacă piesele sunt mobile și dacă situația câmpului o permite.

Pentru a întrebuința mobilitatea nebunului avem nevoie de diagonale libere; pentru întrebuințarea mobilității turnului avem nevoie de linii și coloane deschise; dama și caii se deplasează ușor aproape în orice situație.

Vom reveni asupra mobilității la studiul câmpului.

II. STUDIUL CÂMPULUI — LUPTA PENTRU SPAȚIU

Jocul de șah se desfășoară pe câmpul tablei care cuprinde 64 de carouri, jumătate albe și jumătate negre. La prima vedere s'ar părea că între câmpuri nu există nicio diferență și că este absolut indiferent unde și cum vom plasa piesele. Dar nu est așa. Ținta jocului de șah o formează cei doi regi. Fiecare din jucători trebue să-și păzească propriul rege și să-l captureze pe cel adversar.

Zona unde se află un rege devine ținta atacului și a apărării și ea devine mai importantă decât celelalte zone ale tablei. Diagonalele și coloanele ce duc spre această zonă devin diagonale și coloane impor-

tante și fiecare jucător se grăbește a le ocupa și a interzice adversarului ocuparea lor. Când ocuparea coloanelor sau diagonalelor nu este posibilă, atunci, cel puțin căutăm să le închidem sau să le apărăm.

Punctele cele mai vulnerabile, la începutul jocului, sunt câmpul „f2" în dispozitivul albului și „f7" în dispozitivul negrului, punctele apărate numai de regii respectivi și aflate în coastele acestora.

Diagonalele: a2—g8 și a7—g1 sunt diagonalele importante și se ocupă sau se blochează în primul rând.

Linia „f" se consideră pe același motiv ca o linie importantă și se deschide și se ocupă cu precădere.

Importanța diagonalelor și a liniilor după cum vedem este legată de locul regelui. Îndată ce regele prin rocadă s'a mutat la un flanc, liniile și diagonalele importante devin acelea care duc spre noul loc al regelui.

În jocuri închise liniile și diagonalele principale nu sunt legate de locul regelui, ci de punctele cele mai slabe și mai vulnerabile ale dispozitivului propriu și inamic ca: pionii slabi, piese îngrămădite într'un spațiu mic, pionii înaintați, etc.

Câmpurile importante sunt acelea a căror ocupare stingherește jocul advers sau facilitează atacul și apărarea noastră. Câmpurile pretabile pentru *cuiburi,* precum și cele pentru *blocarea* pionior trecuți sunt *importante.*

Spațiul este și el un element important al jocului. Jucătorul care stăpânește mai mult spațiu are un mare atu în mână; în adevăr piesle lui au loc pentru desfășurare, au mai multe posibilități de a-și combina acțiunea și mai ales au spațiu pentru mișcare, deci pot folosi în plin *mobilitatea* pieselor.

Jucătorul care nu are spațiu, are piesele îngrămădite. Piesele se împiedică și se blochează reciproc, iar o regrupare a lor este foarte anevoioasă și deseori imposibilă. Este normal că în astfel de situații mobilitatea pieselor nu poate fi folosită, iar poziția, sub presiunea adversarului, se prăbușește în cele din urmă. Instructivă din acest punct de vedere, este partida Lt. col. Wechter-Cpt. Istrate, analizată anterior.

Un jucător care are poziția strâmtorată va căuta să se elibereze prin schimb de figuri (rămânând cu figuri puține, spațiul nu va mai fi strâmt). Deaceea jucătorul celălalt, care stăpânește majoritatea tablei va căuta să *evite schimbul* și, utilizând mobilitatea pieselor și spațiul, să obțină decizia sau cel puțin un câștig material. De obicei adversarul lipsit de spațiu „se sufocă", adică nu mai găsește mutări bune pentru a para ofensiva inamică, tocmai din cauza lipsei de spațiu și deci a posibilităților de manevra.

După concepțiile clasice *stăpânirea centrului* tablei este foarte avantajoasă, deoarece pe deoparte stăpânirea centrului ne creează spațiul de manevră cel mai convenabil, iar pe de altă parte plasarea pieselor în centru ne dă posibilitatea să atacăm atât centrul advers cât și ambele flancuri, direct din centru, fără să deplasăm piesele, deci fără să pierdem mutări prea multe.

Adversarul lipsit de centru va fi strâmtorat poziționai, iar piesele sale adunate la un flanc pentru apărare, nu vor avea timp, nici spațiu pentru a se deplasa la celălalt flanc tot așa de repede ca ale noastre.

Iată dar, studiul spațiului ne-a adus o serie de noi elemente care ne vor ajuta la judecarea unei situații și ne vor ghida jocul.

In jocul de mijloc, când situațiile sunt echilibrate,

lupta se duce în jurul *câmpurilor importante, liniilor deschise, diagonalelor importante* și pentru stăpânirea *centrului* sau *sufocarea* adversarului.

III. ATACUL

Atacul este un complex de combinații care urmăresc producerea deciziei fie prin capturarea regelui advers, fie prin câștigarea calității, fie prin crearea unei situații care va forța pe adversar să cedeze jocul.

Pentru ca atacul să reușească trebue ca în punctul ales și în momentul ales să fim superiori adversarului atât *numeric* cât și mai ales *pozițional*. Supriza și impetuozitatea măresc puterea atacului.

Să nu ne imaginăm că atacul va reuși când noi vom ataca de exemplu cu două piese, iar adversarul se va apăra cu trei sau patru piese.

Astfel de atacuri sunt sortite eșecului și deseori duc și la pierderi materiale.

Atacul trebue dus cu *maximum de material*, viguros, ingenios și continuu alimentat. El trebue să se termine cu cel puțin un câștig pozițional sau material cât de mic, fără a compromite poziția proprie. Concomitent, piesele adversare trebue să fie împiedicate să intervie în pararea atacului sau să intervină tardiv și în pozițiile proaste.

Nu întotdeauna putem concentra toate forțele pentru atac, căci acest lucru cere mult timp, iar adversarul observă manevra și o parează. Deaceea piesele se dispun în așa fel ca ele să poată veni repede în sprijinul atacului (utilizarea spațiului și a mobilității) și atacul începe cu un număr redus de piese (2-3). Restul pieselor intervin repede alimentând atacul în

timp ce piesele *închise* ale adversarului nu pot interveni la timp.

Atacul va folosi la maximum toate elementele analizate în capitolele precedente, precum și în cele ce vor urma.

Ca exemplu de atac fulgerător vom da partida Keres-Botvinik de mai jos:

PARTIDA 12

Apărarea Nimzovici

1. d4, Cf6 2. c4, e6 3. Cc3 Nb4 4. Dc2 d5 5. cd: ed: 6. Ng5 h6 7. Nh4 c5 8. 0-0-0 Nc3: 9. De3: g5 10. Ng3 cd:! Negru deschide linia „c" și pregătește o mobilizare fulgerătoare a figurilor. Albul nu va mai avea timp să desfășoare figurile dela flancul regelui. 11. Dd4: Cc6. Iată piesele negre se desfășoară în contul adversarului. Negru și-a scos un cal în joc pe când albul trebue să-și deplaseze dama. 12. Da4 Nf5 Negru este gata să atace cu patru piese și în curând cu toate. Albul nu se poate apăra decât cu două piese (damă și turn) 13. e3 — albul vrea să închidă cu nebunul pe „d3", *diagonala importantă b1-h7*, !3... Tc8 — negru ocupă *coloana deschisă „c"*. 14. Nd3 Dd7! — albul a închis diagonala periculoasă dar negru pregătește redeschiderea ei și totodată amenință câștigarea damei prin deplasarea calului C6. 15. Rb1 Nd3:+ 16. Td3: Df5 — negru a ocupat din nou diagonala importantă și albul nu are ce face 17. e4 Ce4: 18. Ra1 0-0! — acum negru poate ataca cu totalitatea figurilor iar albul nu se poate apăra decât cu două. Dezastrul este inevitabil. 19. Td1 b5! 20.

Db5 Cd4 21. Dd3 Cc2+ 22. Rb1 Cb4 și albul cedează.

Atacul negrului a fost superior, impetuos, continuu alimentat și dus cu superioritate sdrobitoare de forțe. Diagonalele importante și liniile deschise au fost mereu în stăpânirea negrului. Desfășurarea pieselor negre s'a făcut în contul pieselor albe, iar trei piese albe (un nebun, un cal și un turn) au rămas imobile la flancul opus, fără să poată interveni în joc.

IV. IZOLAREA PIESELOR ADVERSE

Am văzut că atacul are succes dacă suntem superiori calitativ și poziționa!. Cum adversarul are același număr de piese, pentru a obține superioritatea numerică în locul voit, căutăm să împiedicăm piesele adverse să intervină în joc.

Impiedicarea pieselor adverse, așa cum am arătat în studiul spațiului, se obține în primul rând prin cucerirea spațiului și sufocarea adversarului.

Un alt sistem prin care se realizează acest scop este izolarea pieselor adverse. Această fină strategie a fost aplicată în mod genial de Capablanca. Sistemul constă în izolarea unui nebun sau turn (mai greu cal sau damă) într'o parte a tablei în timp ce la cealaltă parte se dă un atac decisiv.

Insuși Capablanca în manualul său „Bazele jocului de șah", denumind plastic procedeul „izolarea figurii de teatrul operațiunilor" scrie următoarele: „Maestrul, în timpul jocului, tinde deseori numai să izoleze o figură inamică din sectorul luptei. Nu rare ori se scot complet din joc nebunul sau calul. In aceste cazuri, se poate afirma că din acel moment par-

tida este câştigată, fiindcă din punct de vedere practic, una din părţile beligerante posedă o figură în plus".

Redau mai jos trei partide a lui Capablanca, unde el, cu o claritate uimitoare, îşi desvăluie planurile sale.

PARTIDA CELOR PATRU CAI

W. Winter — J. R. Capablanca — Hastings ,1919.

1. e4 e5 2. Cf3 Cc6 3. Cc3 Cf6 4. Nb5 Nb4 5. 0-0 0-0 6. Nc6: dc6: 7. d3 Nd6 8. Ng5. Aici negru concepe izolarea nebunului alb. Neînţelegând planul adversarului Winter cade în cursă. 8... h6! 9. Nh4 c5 pentru a preveni mutarea d3-d4 şi a îndemna pe alb să mute Cd5, care se va dovedi fatală pentru el.

10. Cd5? g5! — cuibul de cal pe d5 este slab, iar nebunul alb este definitiv închis şi nu va putea interveni în joc. După această mutare albul este pierdut. El nu poate juca: 11. Cg5: deoarece ar pierde o figură, deaceea el trebue să joace imediat 11. Ng3 sau să ia Cf6.

11. Cf6:+ Df6: 12. Ng3 Ng4 13. h3 Nf3: 14. Df3: Df3: 15. gf3: f6. Capablanca spune: „Este suficientă o privire pe tabla de joc, pentru a ne convinge că, în practică, albului îi lipseşte un nebun. El se poate elibera numai cu sacrificiul unui pion, şi atunci, problematic. In orice caz, afară de pion se pierde şi timp".

Negrul îşi îndreaptă întreaga-i energie pe flancul damei şi, deoarece acolo are de fapt un nebun în plus, rezultatul atacului său nu prezintă îndoieli.

16. Rg2 a5 17. a4 Rf7 — în finale, regele devine o figură activă; el se îndreaptă spre flancul unde se va decide jocul.

18. Th1 Re6 19. h4 Tfb8 — negrul nu dă atenţie

flancului regelui întrucât albul nu poate întreprinde acolo nimic.

20. hg5: hg5: 21. b3 c6 22. Ta2 b5 23. Tha1 c4 24. ab5:, (la 24. dc4: bc4: 25. bc4: urmează Tb4, apoi Tab8 și Tc4: recâștigând pionul, cu avantaj).

2... cb3: 25. cb3: Tb5: 26. Ta4 Tb3: 27. d4 Tb5 28. Tc4 Tb4 29. Tc6: Td4: și albul cedează. (Notele lui Capablanca).

PARTIDA SPANIOLA

D. Morrison — J. R. Capablanca, New-York, 1918

1. e4 e5 2. Cf3 Cc6 3. Nb5 d6 4. Cc3 Nd7 5. d4 ed4: 6. Cd4: g6 7. Cf3 Ng7 8. Ng5 Cf6 9. Dd2 h6 — împiedică mutarea Nh6 și, în cazul retragerii N la h4, are gata mutarea de izolare g5.

10. Nh4? 0-0 11. 0-0-0 Te8 12. The1 g5! 13. Ng3 Ch5 14. Cd5 a6!

Realizează ferm linia de joc stabilită. E necesară trimiterea N la d3, unde închide Dd2; după mutarea Nd7-e6, negru va avea posibilitatea înaintării f7-f5-f4, izolând complet Ng3. Albul ar fi trebuit să-și retragă N la f1, dar pentru aceasta era necesară cunoașterea planului advers.

15. Nd3 Ne6 16. c3 f5!. Precum vedem, atacul lui Capablanca e îndreptat, nu contra regelui advers, ci contra nebunului. Când se va reuși izolarea nebunului se vor putea crea atacuri și contra altor obiective folosind figura în plus.

17. h4 f4 18. hg5: hg5: — luarea nebunului este periculoasă, iar mutarea din text realizează izolarea nebunului.

19. Th1 Nf7 20. Rb1 Ce5 — negru este foarte consecvent în joc 21. Ce5: Te5: 22. Nh2 Cf6.

Acum când nebunul alb este izolat, negru voieşte să scape de cuibul de cal din „d5", care ocupă o poziţie dominantă barând diagonala nebunului f7. Se poate spune că acest cal este cheia apărării albului.

Aici întâlnim un alt procedeu a lui *Capablanca — înlăturarea figurilor adverse din poziţii mai puternice,* care este încă un principiu a jocului de mijloc.

23. g3 Ce4: 24. Ne4: Te4: 25. gf4: c6! 26. Ce3 Da5 27. c4 (salvându-se de atacul negru, albul intră într'un final pierdut) 27... Dd2: 28. Td2: gf4: 29. Cg4 Ng6 (ameninţă mat într'o mutare) 30. Ra1 Tae8 — negru utilizează cu abilitate însuşirile pieselor: nebunii se conjugă perfect şi ocupă două diagonale importante; turnurile stăpânesc linia deschisă şi acţionează legat; piesele albe sunt aproape paralizate, iar un nebun scos definitiv din joc. Este o partidă model.

31. a2 (dacă 31. Td6: atunci ...Te1+ 32. Td1 Tge2! şi câştigă) ...Te1+ 32. Te1: Te1:+ 33. Ra2 Nf7 34. Rb3 d5 35. Nf4: (târziu) 35... dc4+ 36. Rb4 c3 37. bc3: Te4+ 38. c4 Tc4:+ 39. Ra5 Tf4: 40. Td8+ Rh7 41. Td7 Ne6 — şi albul a cedat.

PARTIDA SPANIOLA

J. R. Capablanca — Ed. Bogoliubov, Londra, 1922

1. e4, e5 2. Cf3 Cc6 3. Nb5 a6 4. Na4 Cf6 5. 0-0 Ne7 6. Te1 b5 7. Nb3 d6 8. c3 0-0 9. d4 ed4: 10. cd4: Ng4. Este interesant de urmărit cum Capablanca opune noutăţilor de debut ale lui Boguliubov, stratagema sa.

11. Ne3 Ca5 12. Nc2 Cc4 13. Nc1 c5 14. b3 Ca5

15. Nb2 Cc6 (albul a ocupat două diagonale importante) 16. d5 Cb4 17. Cbd2 Cc2: 18. Dc2: Te8 19. Dd3 h6 20. Cf1 Cd7.

Poziția albului este puțin promițătoare. Negrul după Nf6 și schimb de nebuni este în avantaj, putând folosi superioritatea pionilor dela flancul damei. Capablanca folosește metoda sa de izolare a nebunului și estompează astfel toate neajunsurile poziției.

21. h3 Nh5? — negru nu ghicește rostul mutării h3! și, probabil dorind să-și păstreze perechea de nebuni, nu bate calul f3 și astfel face jocul adversarului.

22. C3d2! Nf6 23. Nf6: Df6: (negru nu este consecvent în idee și nu-și păstrează perechea de nebuni) 24. a4 c4 25. bc4 Cc5 26. De3 ba4: 27. f4 De7 28. g4 Ng6 29. f5 Nh7.

Situația este foarte complicată. Nebunul negru este îngropat pentru mult timp, în schimb are pionul trecut a4 apărat de cal. Albul trebue să provoace schimburi, astfel ca superioritatea piesei „în plus" să fie mai evidentă. Incepe o bătălie interesantă.

30. Cg3 De5 31. Rg2 Tab8 32. Tab1 f6 (negru vrea să reînvie cât mai repede nebunul) 33. Cf3! — Capablanca scrie: *„A sosit momentul de a scoate piesele negrului din întăriturile lor!"* — 33... Tb2+ 34. Tb2: Db2:+ 35. Te2 Db3 36. Cd4! De3: 37 Te3: Tb8 38. Tc3 Rf7 39. Rf3 Tb2 40. Cge2 Ng8 41. Ce6 ! această mutare închide din nou nebunul, iar schimbul: Cc5: e4, etc. este defavorabil negrului.

41...Cb3 42. c5! dc5: 43. Cc5: Cd2+ 44. Rf2 Re7 45. Re1 Cb1 46. Td3 a3 47. d6+ Rd8 48. Cd4! Tb6 49. Cde6+ Ne6: 50. fe6: Tb8 51. e7+ Re8 52. Ca6: și negru cedează.

Cu aceasta încheiem acest capitol interesant și instructiv.

V. IMPIEDICAREA ROCADEI

Rocada este mutarea prin care rege'e este pus la adăpost, iar unul din turnuri intră în joc. Impiedicarea rocadei menține regele pe locul lui inițial și îl expune atacurilor adverse, deaceea ea este recomandată de câte ori situația generală o permite. Impiedicarea rocadei se poate face prin:

a) forțarea mutării regelui advers fie printr'un șah care nu se poate acoperi, fie printr'o amenințare, fie prin schimb de dame;

b) atacarea câmpurilor de rocadă: c8, d8, f8, g8 și c1, d1, f1, g1.

Exemp'e :

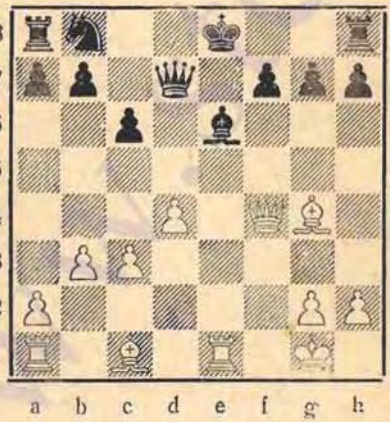


Fig. 97

Fig. 97. — alb: *Rg1, Df4, Ta1 Te1, Nc1, Ng4 a2, b3, c3, d4, g2, h2* — negru *Re8, Dd7, Ta8, Th8, Cb8, Ne6, a7, b7, c6, f7, g7, h7.*

După un schimb de pioni, cai și nebuni, negru este

gata a face rocada; albul speculează situația și împiedică rocada.

A urmat: 1. Na3! Ca6. Negru nu poate face rocada mică și o pregătește pe cea mare. Albul o împiedică și pe aceasta.

2. Dg5 h6 (dacă 2...g6— 3. Df6!! Tg8 4. N:e6 f:e6 5. T:e6+ și mat în două mutări; sau la 2...f6? 3. De3! și negru a pierdut nebunul e6).

3. Dh4! g5 4. T:e6+! f:e6 5. Nh5+! Rd8 — negru a pierdut rocada și cu tot avantajul material, nu mai poate fi salvat — va urma :

6. Dg3! (interzice câmpul c7) Cc7 7. Tf1 Cd5 8. Tf7! De8 9. Dd6+ Rc8 10. c4! Dd8 11. D:e6+ Rb8 12. c:d5 și negru e sfărâmat în câteva mutări, de exemplu: 12...a5 13. Nd6+ Ra7 14. d:c6! Ra6 15. c:b7 Tb8 16. Ne2+ Rb6 17. Nc5+-+ și mat.

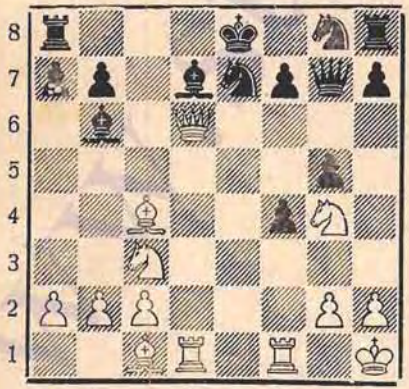


Fig. 98

Fig. 98. — alb: Rh1, Dd6, Ta1, Tf1, Nc1, Nc4, Cc3, Cg4, a2, b2, c2, g2, h2 — negru: Re8, Dg7, Ta8, Th8, Nb6, Nd7, Ce7, Cg8, a7, b7, f4, f7, g5, h7.

Situația rezultată din gambitul regelui.

A urmat: 1. Ce5 Ne6 2. N:e6 f:e6 3. D:e6 și negru nu mai poate face rocadă, având totodată o poziție proastă. Poate urma: 3...Td8 4. Cb5 Cf6 (forțat) 5. N:f4! g:f4 6. T:f4 Tf8 (forțat) 7. Cd6+ T:d6 8. D:d6 Ced5 9. T4f1 De7 10. Db8+ Dd8 11. D:b7 Dc7 12. D:c7 N:c7 13. Cf3 Rd8 14. c4 Cb6 15. c5 cu joc excelent pentru alb.

Jocul celor doi cai

1. e4 e5 2. Cf3 Cc6 3. Nc4 Cf6 4. Cg5 d5 5. ed: Cd5:? 6. Cf7: Rf7: (albul a stricat rocada negrului) 7. Df3+ de aici negru are două continuări: a) apără calul d5 mutând: 7...Re6 8. Cc3 Ce7 etc sau renunță la apărarea calului d5 jucând Re8 sau Df6.

VI. IMPINGEREA PIONILOR LIBERI — BLOCAREA PIONILOR

Când jucătorii sunt de aceeași tărie, jocul în general este foarte echilibrat și tinde către remiză. Pentru a putea câștiga, fiecare jucător trebue să speculeze cele mai mici avantaje poziționale sau materiale.

Un pion trecut este un mic avantaj poziționat care întotdeauna trebue speculat căci deseori poate duce la câștig material sau chiar decide partida.

Un pion trecut devine obișnuit centrul de atracție al jocului. El trebue susținut în înaintarea lui cu toate mijloacele posibile, iar adversarul trebue să-l blocheze sau să-i oprească înaintarea printr'un contraatac.

Fig. 99. — alb: *Rh1, Df1, Td1, Nc1, Cg4, a2, b3, d5, f3, g2, h2* — negru: *Rg8, Dd6, Te8, Cg6, Nf6, a6, b4, e5, f7, g7, h7.*

Fig. 99

Cei doi adversari au forțele și poziții egale. Albul a obținut un pion trecut „P.d5". Pentru a rupe echilibru, albul va trebui să speculeze acest mic avantaj. Negru la rândul lui va căuta să distrugă acest pion izolat pe d5, pe care deocamdată l-a blocat cu dama.

Se va juca: 1. Ce3! Td8 2. Cc4 Dc5 (albul a deschis calea pionului atacând, cu calul, dama adversă care bloca pionul) 3. Dd3 ! Cf8 4. Ne 3 Dc8 — înaintarea pionului este susținută de toate figurile albului!

5. Nb6 Te8 6. d6 Cd7! — acum negru a blocat pionul cu calul; *blocarea* cu *calul* sau *nebunul* este cea mai bună. — 7. Na5 Db7 — înaintarea pionului alb a fost oprită, dar poziția negrului este puternic pre-

sată, piesele sale s'au îngrămădit și sunt legate de pionul alb înaintat. Albul a câștigat spațiul și libertatea de manevră și el poate ataca cu succes alte piese negre pe care negru nu le mai poate apăra. Iată cum un mic avantaj pozițional — un pion trecut — se transformă în avantaj mai mare și apoi în avantaj material.

Se va continua: 8. Te1 Ng5 9. Nc7 f6 10. Ca5! Db5! 11. Dc4+ Rf8 12. Td1 e4 13. f:e4 D:c4 14. b:c4 T:e4 15. g3 Te2 16. Cb3 Tc2 17. c5! Re8 18. Nb6! Nd3 19. Te1 Tc3 20. Na7 Rd8. 21. c6 N:a7 22. c7+ Rc8 23. Te8+ Rb7 24. Ca5+ Rb6 25. c8D T:c8 26. T:c8 R:a5 27. Tc7 și câștigă.

Din analiza succintă de mai sus deducem:

a) un pion trecut este un mic avantaj pozițional;

b) pionul trecut se împinge înainte susținut de toate mijloacele disponibile;

c) calea pionului liber se deschide cu figuri ușoare;

d) pionul liber se blochează cu figuri ușoare: cal sau nebun;

e) cea mai bună piesă pentru blocare este calul;

f) blocarea cu figuri grele (damă sau turn) este slabă și cedează ușor;

g) înaintarea pionului liber chiar dacă este blocată este tot un avantaj, întrucât imobilizează o figură adversă și ne ușurează atacul asupra altor puncte ale poziției inamice;

h) pionul înaintat în dispozitivul inamic este un punct nevralgic foarte jenant pentru inamic și îi stânjenește tot jocul, menținând în poziții defensive o parte din figuri.

VII. COLOANELE DESCHISE

O coloană deschisă este coloana de pe care au dispărut pionii în urma unui schimb.

Am arătat anterior că turnurile, pentru a intra în joc, au nevoie de coloane deschise. Numai ocupând o coloană deschisă, turnul poate să-şi desfăşoare toată puterea sa ofensivă.

Coloana deschisă este direcţia pe care pătrunde cu uşurinţă atacul în dispozitivul adverş.

Cine stăpâneşte coloana deschisă acela domină jocul.

Coloana nu trebue cedată, iar dacă nu o putem ocupa, o apărăm bătând cu pionii, cu figurile uşoare şi grele câmpiurile ei, cel puţin din porţiunea dispozitivului nostru, dacă nu se poate integral.

Iată câteva exemple:

Fig. 100. — alb: *Rg1, Df3, Ta1, Tf1, Nc4, Nf4 Cb1, a2, b2, c3, d4, e4, g2, h2* — negru: *Re8, De7, Ta8, Th8, Nc8, Nf8, Cb6, Cg8, a7, b7, c7, d6, f7, h7.*

Fig. 100

O situaţie rezultată din gambitul regelui. Albul stăpâneşte coloana „f" şi atacul ce-l va desfăşura trebue să-i aducă victoria.

Se va juca: 1. Ng5! D:g5 2. D:f7+ Rd8 3. D:f8+ Rd7 4. Ne6+! Rc6 5. De8+ Nd 6. N:d7 C:d7 7. D:a8 şi albul are avantaj material sdrobitor. Se mai putea juca: 1. Ng5! f6 2. Dh5+ Rd8 3. N:g8! Ng7 4. Nb3! şi albul are poziţie excelentă; dacă 4...f:g5?? 5. Tf7 D:e4 6. D:g5+

Re8 7. Cd2 De2 (forțat) 8. Cf3! Tf8 9. T:g7 T:f3 10. g:f3 d5 11. Dh5+ Rd8 12. Dh4+ Re8 13. Tel și câștigă.

Fig. 101. — alb: *Rf2, Ta1, Th1, Nh4, Cc2, a2, b2, c3, d4, f3, g2, h2* — negru: *Re8, Ta8, Th8, Ng7, Cb8, a7, b7, c6, d5, f7, g6, h7.*

Fig. 101

Albul poate ocupa coloana deschisă „e" și câștigă forțat calitatea. Se va juca: 1. The1 Rf8 2. Te7! (pătrunderea turnurilor albe pe linia 7 și a celor negre pe linia 2 este foarte eficace și distruge aproape întotdeauna sistemul de pioni advers) 2... b6 3. Tc7 Ca64. Tc6: h6 5. Te1! g5 6. Ng3 Rg8. Aurnurile albe, folosind coloana deschisă, pătrund în poziția inamică ocupând liniile 6 și 7; negru este pur și simplu paralizat. 7. Te7! Nf8 8. Tb7 Ng7 9. Ce3! acum pătrunde și calul în dispozitivul inamic 9...h5 (n'are nimic mai bun) 10. Cd5: h4 11. Nd6 Th6 12. Ce7+ Rh7 13. Cf5 Tg6! 14. T:f7 Tg8 15. T:a7 Cb8 16. N:b8 T:b8 17. Tcc7 Tg8 18. Tg7: negru cedează.

Fig. 102. — alb: *Re1, Ta1, Th1, Na5, Nf1, Cf3, a2, c4, d4, e3, f2, g2, h2* — negru: *Rg8, Tb8, Tf8, Nd7, Ng7, Ce6, a7, c6, d6, e7, f7, g6, h7.*

Negru a ocupat linia deschisă. Albul neputând ocupa la rândul lui linia cu un turn, o apără cu figuri ușoare, interzicând pătrunderea adversarului.

Se va juca: 1. Nc3! — toate câmpurile liniei „b" dela 1 la 5 sunt bătute de alb 1...Tb7 2. Nd3! Tfb8

VIII. MOARA

Moara este o situație specială bazată pe posibilitatea ce o are unul din jucători de a lua mai multe piese adverse, dând mereu șah, prin descoperire. Morile sunt foarte periculoase și trebuesc evitate.

Iată un exemplu :

Fig. 103. — alb: *Rg1, Db4, Ta1, Te3, Nb2, a2, b3, c2, f2, g2, h2* — negru: *Rg8, Dd6, Ta8, Nc7, Nd7, Cf8, a7, c6, f7, g7, h6.*

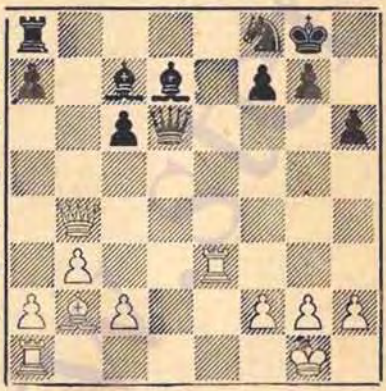


Fig. 103

Se va juca: 1. Tg3!? negru a fost tentat și a luat dama. 1...Db4:?? acum începe moara albului să funcționeze măcinând aproape toate piesele adverse.

A urmat: 2. Tg7:+ Rh8 3. Tf7:+ Rg8 4. Tg7+ Rh8 5. Td7: + Rg8 6. Tg7+ Rh8 7. Tc7+ Rg8. 8. Tg7+ Rh8 9. Ta7:+ Rg8 10. Tg7+ Rh8 11. Tb7+ Rg8 12. Tb4: și albul câștigă.

IX. JOCUL DUPĂ OBȚINEREA UNUI AVANTAJ MATERIAL

Jucătorul care a obținut un câștig material are șanse mari de a câștiga, cu condiția ca adversarul să nu aibă o poziție ce i-ar permite recâștigarea calității.

Modul de joc al celui cu calitatea câștigată este *simplificarea jocului* prin *schimburi forțate,* păstrând mereu o poziție echilibrată. Intrând în finalul de pioni cu avantajul material el va putea câștiga ușor.

Cum schimbul nu se poate forța întotdeauna, cel care are avantaj material procedează astfel:

a) Dacă are în plus un pion, va monta atacul la flancul unde are pionul în plus, împingând pionul spre câmpul de transformare. Adversarul fiind forțat să se opună acestei înaintări, jocul va gravita în jurul pionului și atunci se poate obține schimbul forțat al figurilor.

b) Dacă are un cal sau un nebun în plus, atunci va alege un punct slab al poziției adverse — un pion izolat sau pionul de bază, sau însuși regele advers pe care îl va ataca cu toate forțele. Având o figură în plus va reuși să câștige piesa atacată sau cel puțin să forțeze schimbul, după care, având o piesă în plus, va câștiga ușor.

c) Dacă are calitatea în plus — un turn contra un cal (nebun) sau cal + nebun contra turn, etc. — câștigul va fi mult mai greu, dar și aici schimbul figurilor și simplificarea jocului este calea cea mai sigură către câștig.

Natural, fiecare caz în parte va avea soluția lui.

X. PIONII SLABI — ATACUL LOR. PIONUL DE BAZĂ

Numim pion slab, un pion care nu este apărat de un alt pion și ca atare pentru apărarea lui cere o figură.

Pe acest considerent, pionii izolați, pionii dublați și nelegați precum și pionii de bază sunt pioni slabi.

In fig. 104 avem:

a) pioni izolați: a4, a5;

c) pioni dublați nelegați: c4 și c7;

c) pioni de bază: b2, f7, g2.

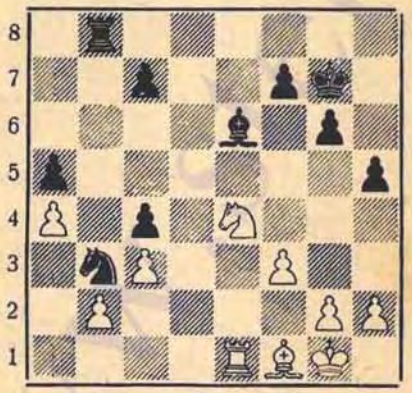


Fig. 104

Fig. 104. — alb: *Rg1, Te1, Nf1, Ce4, a4, b2, c3, f3, g2, h2* — negru: *Rg7, Tb8, Ne6, Cb3, a5, c4, c7, f7, g6, h5.*

Observăm că pionii slabi sunt punctele cele mai vulnerabile, și natural, vor forma obiectivele de atac ale celor doi adversari.

— Pionii slabi, mai întâi se imobilizează și apoi se atacă concentric cu toate forțele disponibile.

— Când adversarul ne atacă pionii slabi, și nu avem șanse a-i apăra cu succes, renunțăm la apărarea lor și contraatacăm, vizând pionii slabi adverși, pentru ca să câștigăm pionul cedat.

— De câte ori este posibil vom căuta a schimba pionii slabi (dublați și izolați) pe pioni adverși.

— Pionii slabi blocați se atacă lateral și din spate și pentru acest lucru deseori avem nevoie de linii și coloane deschise pe care să le stăpânim.

— Când un pion slab se găsește pe o coloană deschisă atunci el va fi atacat și frontal.

— La un lanț de pioni se atacă pionul de bază pe care trebue mai întâi să-l imobilizăm. De exemplu în fig. 104, pionul de bază „f7" poate scăpa ușor de atacul advers prin deplasarea lui pe câmpul „f5" pe când pionul b2, fiind imobilizat, nu va putea scăpa atacului.

XI. ȘAHUL ETERN

Șahul etern este o situație în care unul din jucători poate da șah ce se repetă la infinit. El aduce remiză celui care a reușit să-l realizeze. Natural că numai jucătorul care are inferioritate pozițională sau calitativă caută să facă *șahul etern*, care, ca și patul forțat, este un mijloc de a obține remiză când suntem mai slabi ca adversarul.

Iată un exemplu:

Fig. 105. — alb: *Rh2, Te1, Tc7, Nc3, Cc5, a3, b2, f2, g2, h3* — negru: *Rh8, Tg6, Tg7, Nc6, a6, b7, c4, f5, h5.*

Fig. 105

Negru este pierdut, dar albul, ignorând șahul etern, face o mutare greșită: 1. Ce6?? — acum negru obține șah etern prin: 1...Th2:+ 2. Rh1 Tg1!++ 3. Rh2 Tg2+ 4. Rh1 Tg1++ și e remiză, căci albul nu mai poate face nimic.

Fig. 106. — alb: *Rh1, De5, Ta1, Te1, Nb4, Cd6, Cf1, a3, b2, c2, f2, g2, h2* — negru: *Rg8, Dh6, Ta8, Tf8, Nb6, Cf6, a7, b7, c6, f7, g7, h7.*

Albul este superior poziționat și material. Sigur pe victorie uită de propria siguranță.

S'a jucat: 1. Cb7:?? Cg4! 2. De2 (forțat) Cf2:+ 3. Rg1 Ch3++ 4. Rh1 Cf2+ și e șah etern. Albul poate scăpa de șahul etern jertfind dama prin D:f2,

dar în acest caz el pierde calitatea și nu mai are siguranța de a câștiga și ca atare acceptă remiza.

Fig. 106

Cu aceasta încheiem studiul jocului de mijloc. El este partea cea mai animată a partidei și bogată în posibilități de combinare, totuși regulele și îndrumările date în cuprinsul studiului sunt foarte utile și formează repere mari pentru orientarea jocului. Mai ales când jucătorii sunt de aceeași talie, jocul se echilibrează repede și partenerii se simt desorientați, neștiind ce combinație să mai facă pentru a câștiga. Tocmai aici vine teoria care dă indicațiuni unde și cum se obține câștigul.

E foarte greu, sau aproape imposibil, a realiza o combinație câștigătoare, când pozițiile sunt echilibrate iar adversarii de aceeași tărie. Cel care cunoaște

teoria, în asemenea cazuri, va căuta mai întâi să-şi creeze mici avantaje prin: ocuparea coloanelor deschise şi a diagonalelor importante, crearea cuiburilor, crearea pionilor slabi la adversar, cucerirea spaţiului, etc., etc., toate aceste avantaje însumându-se vor crea la un moment dat o superioritate poziţională care speculată va aduce decizia sau un avantaj calitativ.

Când s'a realizat un avantaj calitativ de figuri sau de pioni, cel care îl are nu trebue să întârzie şi prin simplificarea jocului şi prin schimb, să treacă în final unde câştigul este mult mai sigur şi mai uşor.

www.ster

DESCHIDERILE

Inceputul partidei se caracterizează prin prezența pe tablă a tuturor pieselor și prin egalitatea pozițională a celor doi adversari.

Deschiderea este declanșarea acțiunii care urmărește să strice echilibrul inițial în profitul celui care o alege și să creeze condițiile cele mai bune jocului de mijloc.

Inainte de a trece la analiza deschiderilor și a arăta ideia directoare a fiecăreia, vom da mai întâi câteva noțiuni fundamentale care ne vor ușura mult studiul.

I. VALOAREA PIESELOR — PUTEREA — MOBILITATEA

Ne-am obișnuit a spune: „turnul e mai tare decât nebunul sau calul; calul e mai tare decât pionul", dar cred că sunt foarte puțini jucători care ar putea da răspuns precis dece este așa. Ei vor răspunde că

practica jocului ne dovedește afirmația. Dar nu este numai atât.

Valoarea unei piese este rezultanta a două însușiri ale sale: *mobilitatea* și *puterea*.

Mobilitatea este calitatea de a se deplasa cu o viteză dată și într'un anumit fel, de pe un câmp pe altul.

Puterea este calitatea unei piese de a bate un număr de câmpuri de pe tablă. Cu cât numărul de câmpuri este mai mare, cu atât puterea este mai mare.

Mobilitatea la rândul ei este în funcție de două însușiri:

a) numărul de câmpuri pe care le pot parcurge într'o singură mutare, și

b) numărul direcțiilor în care se pot deplasa.

Să luăm piesele pe rând și să le analizăm valoarea.

PIONUL

Puterea pionului se reduce la capacitatea de a bate două câmpuri aflate de diagonală și înaintea sa.

Mobilitatea. Pionul se deplasează pe o singură direcție (în lungul coloanei sale) și câte un singur câmp la fiecare mutare, exceptând prima mutare când poate parcurge două câmpuri.

Valoarea pionului este luată ca unitate de măsură pentru celelalte piese și deaceea se notează cu 1. (un punct).

CALUL

Calul poate bate 8 câmpuri dintr'odată, deci *puterea* lui este de 4 ori mai mare ca a pionului.

Mobilitatea. Calul se poate deplasa în 8 di-

recții, dar parcurge numai două câmpuri, deci este abia de 2-3 ori mai mobil decât pionul.

Valoarea. Făcând media *puterii* și a *mobilității* $\left(\frac{4+2}{2}=3\right)$ vedem că valoarea calului este de 3 (trei puncte), deci un cal valorează cât trei pioni.

NEBUNUL

Nebunul poate bate dintr'odată 7—13 câmpuri de o singură culoare, deci puterea lui ar fi de 4—7 ori mai mare decât a pionului; dar cum el nu poate bate decât jumătate din câmpurile tablei (o singură culoare) valoarea puterii deduse mai sus, se reduce la jumătate, deci el este mai puternic de 2—4 ori decât pionul.

Mobilitatea. La o singură mutare, nebunul poate parcurge o diagonală întreagă, deci în medie 4—7 câmpuri, mai rapid decât pionul de 4—7 ori; ca direcții are numai maximum 4 direcții, deci de patru ori mai multe ca la pion.

Mobilitatea nebunului este de 4—7 ori mai mare ca a pionului, dar din cauza că ea se manifestă numai pe o jumătate din câmpurile tablei și valoarea ei se reduce la jumătate.

Valoarea nebunului este deci în mediu de 3 puncte, adică echivalează cu trei pioni.

Observăm însă că perechea de nebuni, corijându-și reciproc defectul de a bate numai câmpurile de o singură culoare, are o valoare mult mai mare decât 6 puncte, suma lor aritmetică. Doi nebuni valorează mai mult decât șase pioni sau decât doi cai.

TURNUL

Puterea turnului se exprimă în capacitatea lui de a bate dintr'odată 14 câmpuri, deci de 7 ori mai mult ca un pion.

Mobilitatea sa echivalează cu 4 direcţii, maximum 8 câmpuri, deci de 4 ori mai mult ca un pion.

Valoarea turnului deci va fi de $\frac{7+4}{2} = 5$ puncte, adică ceva mai mult de 5 pioni.

Un turn este deci mai slab decât două figuri uşoare (2 cai, cal+ nebun).

DAMA

Puterea ei echivalează cu 24—27 câmpuri bătute, deci cu de 12—14 ori mai tare decât pionul.

Mobilitatea cuprinde 8 direcţii şi 8 câmpuri dintr'o mutare, deci de 8 ori mai mobilă ca un pion.

Valoarea ei aritmetică ar fi de 10—11 puncte; cum însă dama utilizează şi liniile şi diagonalele, valoarea ei se măreşte la 12 puncte, iar practica jocului dă aceleaşi estimări.

2. CENTRUL TABLEI ŞI IMPORTANŢA LUI

Este timpul să atragem atenţia că în calculul valorilor pieselor, pe care l-am făcut mai sus, fiecare piesă era considerată plasată în mijlocul tablei. Dacă plasăm piesa la o margine sau un colţ, observăm că ea nu mai bate acelaş număr de câmpuri şi nu se poate deplasa pe tot atâtea direcţii ca în cazul când e plasată în spre mijlocul tablei.

In adevăr, dacă luăm un cal şi-l plasăm pe câmpul „e5" (de exemplu el va bate 8 câmpuri şi se va putea deplasa în 8 direcţii, valoarea lui este deci cea stabilită în capitolul precedent. Dacă plasăm acest cal pe una din marginile tablei, de exemplu pe „h4", dintr'odată el nu va putea bate decât 4 câmpuri (g2, f3, f5, g6) şi nu se va putea deplasa decât pe tot atâtea direcţii, iată dar că puterea şi mobilitatea lui s'au redus la jumătate prin simplul fapt al plasării pe margine. Tot acelaş cal plasat într'un colţ va bate numai două câmpuri şi se va deplasa în 2 (două) direcţii, deci valoarea lui se va reduce la un sfert.

Acelaş lucru vom constata şi la celelalte figuri, *nebun şi damă,* când le vom plasa la margine; valoarea lor se va reduce aproape la jumătate.

Turnul face excepţie, căci el şi la centru şi la margine bate tot 14 câmpuri, iar ca direcţie, la centru are 4 direcţii, iar la margine trei, deci pierde foarte puţin din mobilitate. Valoarea turnului putem considera că este aceeaşi pe toate câmpurile tablei şi el nu pierde nimic din calităţile sale prin plasarea pe margine.

Aşa dar valoarea unei figuri nu este constantă şi depinde de locul ce-l ocupă pe tablă.

Figurile plasate în centru vor avea maximum de valoare şi vor fi deci mult mai mobile şi mai puternice decât aceleaşi piese adverse plasate spre marginile tablei.

Aceste cauze adăogate la cele arătate în studiul spaţiului ne demonstrează marea importanţă şi ne fac să înţelegem dece în foarte multe deschideri ideia ocupării centrului formează cheia de boltă a ansamblului de mutări.

Faptul că unul din jucători şi-a plasat figurile în centru, iar celălalt a rămas cu ele pe margine face ca puterea pieselor primului jucător să aibă valoarea maximă, iar puterea pieselor celui de al 2-lea să scadă, şi ca atare şi raportul forţelor să se încline spre cel dintâi, iar echilibrul să se strice.

Ocuparea centrului mai are avantajul că măreşte mult spaţiul nostru de manevră şi-l micşorează pe cel al adversarului; apoi din centru se pot ataca cu uşurinţă toate punctele poziţiei adverse şi apărarea devine extrem de grea.

Deşi şcoala ultramodernă susţine că centrul nu are nicio importanţă, totuşi marea majoritate a jucătorilor şi maeştrilor de şah sunt de părere opusă (cea clasică) că stăpânirea centrului este una din premizele succesului.

3. DESFAŞURAREA

Desfăşurarea este un complex de mutări în care piesele sunt deplasate din poziţiile iniţiale în alte poziţii de unde ele pot acţiona cu maximum de randament în ansamblul planului de acţiune conceput.

Prin desfăşurare noi căutăm să întrebuinţăm la maximum însuşirile pieselor şi să le conjugăm acţiunea într'un ansamblu armonic.

Din analiza atacului am văzut că reuşita lui este condiţionată de superioritatea de forţe şi că el nu poate reuşi dacă este dus cu forţe puţine. Înainte de a începe atacul forţele trebuiesc aduse şi plasate în aşa fel ca acţiunea lor să conveargă în zona atacată. Acest complex de mutări constitue ceeace numim *desfăşurare.*

Jucătorul care este atacat va căuta și el să-și desfășoare forțele în așa fel ca să pareze atacul și totodată să atace la rândul lui. Din tendințele de atac și apărare a celor doi jucători se nasc diferite sisteme de desfășurare a forțelor.

Prin desfășurare trebue să urmărim:

1. să scoatem piesele în joc plasându-le în câmpurile cele mai bune de unde ele pot acționa în plin;

2. să ocupăm liniile și diagonalele importante;

3. să cucerim cât mai mult spațiu, lăsând adversarului cât mai puțin;

4. scoaterea unei figuri în joc să nu jeneze scoaterea celorlalte figuri;

5. scoaterea în joc a unei figuri să se facă în cât mai puține mutări, adică să nu se piardă *tempo;*

6. în ansamblul lor piesele desfășurate să-și conjuge acțiunea în vederea realizării atacului;

7. desfășurarea noastră să stânjenească și să întârzie desfășurarea adversarului;

8. orice mutare să aibă un scop bine definit, să fie amenințătoare și pe cât posibil să contribue la atac cât și la apărare și să ne dea posibilitatea să combinăm cât mai multe *continuări puternice;*

9. obișnuit desfășurarea trebue să înceapă prin scoaterea în joc a figurilor ușoare;

10. desfășurarea poate urmări:

— cucerirea centrului,

— cucerirea spațiului la flanc,

— scoaterea numai a figurilor ușoare în joc și așteptarea desfășurării acțiunii adversarului,

— defensiva într'un dispozitiv cât mai apropiat de cel inițial (joc strâns).

Pentru a cristaliza mai bine ideile, dau mai jos câteva exemple de desfășurare cu comentariile respective:

Exemplul Nr. 1.

1. e4 d5 2. ed5: Dd5: 3. Cc3! (albul își scoate o piesă în joc, iar negru pierde o mutare deplasând dama în loc ca și el să scoată o piesă în joc) 3... De5+? 4. Ne2 Ch6? (o mutare fără rost și plasarea calului la margine) 5. Cf3! (albul mai scoate o piesă în joc în contul damei negre) 5... De6?? (o mutare care împiedică propria desfășurare, blocând pionul e7 și diagonalele nebunilor) 6. 0-0 Cd7? (o altă mutare proastă care blochează diagonala nebunului) 7. -d4 Cf5 8. Te1... albul este complet desfășurat, gata de acțiune, pe când negrul a mutat fără rost. 8... Dc6? 9. Nb5 Db6 10. Ce5 a6? — albul a început atacul. 11. Na4 h6? 12. Dg4 e6 13. Cg6 fg6:? 14. Dg6:+ Rd8 15. Te6: Ce7 16. De4 Da5 17. Nd2 Dh5 18. Nd7: Nd7: 19. Te5 Df7 20. Db7: Tc8 21. Da6: și situația negrului este foarte grea.

Am dat un exemplu în care negru a făcut numai greșeli și a pierdut foarte repede poziția.

Exemplul Nr. 2.

1. e4 e5 2. f4 ef4: 3. Cf3 g6 4. d4 Ng7 — albul urmărește cucerirea centrului; negrul pare că renunță să lupte pentru centru — 5. Nf4: b6 6. c3 Nb7 7. Nd3 — albul a cucerit centru și pregătește rocada mică; negrul pare că nu are niciun plan definit. 7... Cc6 8. 0-0 d6 9. Cbd2 Cge7 — negrul s'a desfășurat strâns, adoptând o atitudine defensivă; albul este complet desfășurat și începe atacul pentru a împie-

dica în primul rând rocada adversă. 10. d5 Ce5 11. Ce5: de5: 12. Da4+ c6 13. Ng5 b5 14. Db4 şi negru nu poate face rocada căci pierde imediat calul. 14... Dd7 15. c4 a5 16. Dc5 — albul mereu presează asupra câmpului e7 împiedicând rocada şi totodată ţine cele două diagonale: a3-f8 şi h4-d8 care interzic rocada în cazul când pleacă calul de pe e7 16... bc4:? (rău) 17. Ce4:! h6 (târziu) 18. Cd6+! Rf8 (negru a pierdut rocada şi are turnul h8 închis pentru mult timp, iar ambii nebuni plasaţi pe diagonalele blocate; prăbuşirea completă a poziţiei sale este o chestiune de timp. A urmat 19. Tf7:+ Rg8 20. Te7: Dg4 21. Tb7: Dg5: 22. dc6... (o partidă dintre amatori).

Exemplul Nr. 3,

1. e4 e5 2. Cf3 Cc6 3. d4 ed4: 4. c3 dc3: 5. Nc4 cb2: 6. Nb2: — albul voind să se desfăşoare înaintea negrului a oferit acestuia ca jertfă doi pioni şi în timp ce negrul lua pionii, albul a scos în joc trei piese şi e gata, prin rocada ce va urma, să înceapă atacul cu totalitatea figurilor, în timp ce negrul este aproape nedesfăşurat.

Exemplul Nr. 4.

1. e4 e6 2. d4 d5 — albul vrea să ocupe centrul, dar negrul nu-l cedează şi începe o luptă îndârjită 3. Cc3 Nb4 4. e5 c5 — negru contraatacă centrul advers şi cucereşte spaţiul de manevră la flancul damei 5. a3 Nc3+ 6. bc3: Ce7 7. Cf3 Da5! 8. Nd2 c4 9. a4 Cd7 — cei doi adversari s'au desfăşurat în mod egal; ambii stăpânesc centrul şi în acelaş număr de piese scoase în joc — 10. Ne2 Cb6 11. 0—0 Ca4: 12. Ch4!? Cg6 13. Cg6: hg6: 14. Te1 Nd7 15. Nf1 b5! —

negrul și-a asigurat spațiu suficient la flancul damei unde se desfășoară jocul, pe când albul a început să sufere de lipsă de spațiu — 16. Df3 Tb8 17. Tb1 Dc7 — etc.

Desfășurarea s'a terminat. Fiecare din jucători caută să exploateze poziția rezultată în urma desfășurării și să aplice principiile jocului de mijloc.

4. DESCHIDERI-GAMBITURI

Pozițiile inițiale fiind perfect identice, cei doi jucători nu au niciun avantaj pozițional, unul față de celălalt. Albul având prima mutare are avantajul inițiativei, dar acest avantaj la începutul jocului este atât de infim încât contează foarte puțin.

De felul cum va începe o partidă depinde de cele mai multe ori rezultatul ei. Fiecare jucător în deschiderea pe care o începe sau o acceptă urmărește o idee care în mare îi orientează jocul. Obișnuit jucătorii urmăresc în mare următoarele:

1. a cuceri centru sau spațiu la un flanc
2. a se desfășura mai repede și mai bine ca adversarul
3. a stânjeni desfășurarea adversarului
4. a profita de o greșeală a adversarului pentru a-l ataca imediat și a câștiga un avantaj pozițional sau material.
5. a goni piesele adverse din poziții bune și a ocupa poziții bune cu piesele proprii.
6. a lega, fixa sau imobiliza piesele adversarului
7. a forma cuiburi, a ocupa liniile deschise și diagonalele importante
8. a crea pioni slabi adversarului, etc.

Deschiderile fiind tratate pe larg în cărţile de şah a tov. S. Samarian. Urmă şi Dufresne, este inutil a se repeta studiul lor amănunţit, întrucât acest lucru pe lângă faptul că repetă chestiuni tratate atât de larg de autorii de mai sus, mai cere şi un spaţiu prea mare, fapt care ar mări prea mult acest studiu. În acest manual s'a căutat numai să se completeze ceeace lipsea lucrărilor menţionate şi deaceea s'a insistat mai mult asupra jocului de mijloc şi a finalului.

În studiul deschiderilor vom căuta să arătam care este ideia directoare a fiecărei deschideri şi cum se realizează ea. Acest lucru va uşura înţelegerea diferitelor deschideri şi gambituri şi totdeodată va arăta jucătorilor cum trebue să se joace în cazul când adversarul se abate dela mutările teoretice sau evită să intre în variantele teoretice.

Deschiderile prin modul lor de angajare dau naştere la diferite sisteme de joc, care se împart în 5 mari grupe:

a) Jocuri deschise;
b) Jocuri semideschise;
c) Jocuri închise;
d) Jocuri semi-închise;
e) Jocuri de flanc.

A. — *JOCURI DESCHISE*

În jocurile deschise cei doi adversari acceptă dela început angajarea violentă şi în plin a tuturor forţelor, căutând o decizie rapidă. Jocul este caracterizat prin violenţă şi mobilitate deosebită. Este un joc de combinaţii, cu situaţii care se schimbă rapid şi

dau naştere la atacuri şi contraatacuri foarte periculoase, dirijate direct asupra celor doi regi.

Jocurile se caracterizează prin mutarea: 1. e2—e4, e7—e5. Prin această mutare ambii adversari ocupă centrul, eliberează damele şi un nebun, pregătind totodată rocada mică.

Mutarea 2-a a jocului dă naştere la diferitele sisteme ale jocului deschis. Să le analizăm pe rând:

1. Gambitul regelui

(1. e4, e5 2. f4)

Cuvântul gambit vine din limba italiană şi înseamnă a pune piedică. In adevăr, într'un gambit pe care îl angajează unul din jucători, cel care-l începe oferă un sacrificiu de pioni sau o figură, foarte tentant pentru adversar dar care odată primit crează o deficienţă poziţională pentru cel care l-a primit şi posibilităţi de atac acelui care l-a oferit cu rezultate deseori decisive.

Ideia directoare a gambitului regelui este următoarea:

1. Albul oferă un sacrificiu de pion care, odată primit, aduce următoarele avantaje:

a) centrul rămâne în stăpânirea albului;

b) se deschide coloana „f" pe care albul o ocupă, prin rocada mică, cu turnul h1;

c) se naşte un atac puternic asupra câmpului f7, combinat din acţiunea nebunului pe diagonala a2—g8, a turnului pe coloana f a calului de pe f3—g5 sau e5, a damei şi a centrului de pioni;

d) albul se desfăşoară mai repede şi mai bine;

e) negru se desfăşoară mai greu, are poziţie mai defectuoasă şi regele său este mereu expus.

2. Negrul poate primi gambitul și atunci are un joc greu. In acest caz ideia de apărare a negrului constă în:

a) a împiedica deschiderea coloanei f prin apărarea pionului de pe f4;

b) a împiedica ocuparea centrului prin împingerea pionului „d7" pe „d6".

c) a lega calul alb de pe f3 cu nebunul pe g4, împiedicând astfel desfășurarea albului;

d) a pregăti rocada mare, care odată făcută, atacul alb dă în gol;

e) a-și desfășura figurile fără a pierde tempo, împiedicând totodată desfășurarea adversă.

Negrul mai poate evita toate aceste complicații prin renunțare la apărarea pionului său de pe f4 și desfășurarea rapidă a figurilor creându-și o poziție degajată.

Exemple:

— GAMBITUL REGELUI ACCEPTAT (CU APĂRAREA PIONULUI F4)

1. e4 e5 2. f4 ef4: 3. Cf3 d6! (negrul deschide nebunul c8 și împiedică completa ocupare a centrului) 4. Nc4 Ng4! (albul ocupă diagonala importantă a2—g8, iar negru leagă calul f3) 5. 0—0 g5 (negru apără pionul f4 6. d4 Cd7 (albul ocupă centrul, negru pregătește rocada mare și totodată își concentrează piesele spre flancul regelui) 7. Cc3 Ng7 (atacul alb este mult stânjenit prin legarea calului f3 și închiderea coloanei f) 8. e5 Ch6 9. ed6: Nf3: 10. Te1+ Rf8 11. Df3: Nd4:+ 12. Rh1 Ce5! 13. Dh5 Cc4: 14. Dh6:+ Ng7 15. de7: Nh6: 16. cd8:D Td8: — negru a scăpat

de atacul alb rămânând cu un pion în plus și o poziție mai bună, câștigând până în cele din urmă.

II. — GAMBITUL REGELUI ACCEPTAT (FĂRĂ APARAREA PIONULUI F4)

1. e4 e5 2. f4 ef4: 3. Cf3 d6 4. Nc4 Ng4 5. 0—0 Cf6 6. Cc3 Ne7 7. d4 0—0 8. Dd3 Ne6 9. N:f4 și pozițiile sunt aproape egale.

III. — GAMBITUL REGELUI NEACCEPTAT

1. e4 e5 2. f4 d6 3. Cf3 Cc6 (negru nu primește gambitul pentru a evita complicațiile și se desfășoară normal) — poate urma: 4. Nb5 Ng4 5. 0—0 Cf6 etc...

2. Partida spaniolă

In această partidă ambii jucători luptă pentru stăpânirea centrului. Albul urmărește a forța pe negru să bată cu pionul e5 pionul d4, după care centrul va rămâne în stăpânirea albului. Negru evită acest schimb menținându-și pionul central e5 și totodată desfășurându-se în paralel cu albul.

3. Jocul a trei sau patru cai și partida scoțiană

In aceste deschideri ambii jucători luptă pentru a stăpâni centru.

4. Partida italiană

Albul având avantajul primei mutări evită combinații complicate și caută să se desfășoare ocupând cu piesele sale pozițiile cele mai bune, după care va

ataca centrul pentru a-l cuceri. Negru are de dus o luptă grea.

5. Gambitul lui Evans

1. (1. e4 e5 2. Cf3 Cc6 3. Nc4 Nc5 4. b4!?)

Gambitul derivă din partida italiană şi are la bază ideia sacrificiului unui pion pentru a nu da timp negrului să se desfăşoare şi a obţine un atac puternic.

6. Jocul celor doi cai

Este o deschidere prin care negrul evită italiana şi gambitul lui Evans. Deschiderea duce la un joc deschis şi plin de posibilităţi pentru ambele părţi.

7. Partida rusă

Este o deschidere în care negru evită lupta pentru centru, desfăşurată în jurul pionului „e5" ca în deschiderile precedente (spaniola, italiana, gambitul regelui) şi caută a schimba pionii „e", dând naştere unui joc deschis dus în jurul pionilor „d" şi a liniei deschise „e".

8. Apărarea Philidor

Şi aici negru caută să evite luptele complicate pentru centru apărând pionul „e5" prin d7—d6, iar dacă albul atacă centrul prin d4, atunci schimbă pionii „d" dând naştere unui joc de combinaţii.

9. Partida Vieneză

Este o deschidere în care albul caută să obţină stăpânirea centrului atacând câmpul „e5" prin „f4",

după ce şi-a scos mai întâi calul pe „c". Jocul se desfăşoară în jurul pionilor centrali „d" şi pe liniile deschise „f" şi „e".

10. Gambitul central — Gambitul nordic

In gambitul central albul se mulţumeşte a ocupa centrul numai cu un pion (e4) — ocupare slabă a centrului şi apoi ambii adversari se desfăşoară normal fără a se împiedica prea mult.

Gambitul nordic ia naştere din gambitul central.

Ideia fundamentală a acestui gambit este obţinerea unei desfăşurări rapide a tuturor pieselor în timp ce adversarul este ocupat cu luarea celor doi pioni sacrificaţi.

Jocul se desfăşoară astfel:

1. e4 e5 2. d4 ed4: 3. c3 (albul oferă pionul c3 şi b2; în timp ce negrul îi va lua, albul îşi va desfăşura piesele surprinzând pe adversar nedesfăşurat) 3...dc3: 4. Nc4 cb2: 5. Nb2: şi albul a devansat mult în desfăşurare pe negru. Atacurile care pot urma dau posibilitate albului să-şi recâştige cel puţin pionii sacrificaţi cu o poziţie foarte bună, iar în multe cazuri să câştige şi partida.

Negru acceptând sacrificiul are un joc foarte greu deaceea nu se recomandă acceptarea sacrificiului.

B. *JOCURI SEMIDESCHISE*

Negru pentru a evita violenţa jocurilor deschise, în care albul are iniţiativa, şi totodată pentru a nu ceda centrul, renunţă la împingerea pionului „e7" pe „e5" şi atacă centrul alb cu pionul „d" sau „c".

Datorită acestui răspuns, negrul cucereşte spaţiu

la flancul damei, iar albul la flancul regelui, deaceea şansele negrului sunt la fancul damei, iar ale albului la flancul regelui.

Albul pentru a câştiga trebue să blocheze pe negru la flancul damei şi să atace la flancul regelui. Negrul va proceda invers.

1. Apărarea franceză

Negrul evită a angaja lupta pentru centru cu mutarea e7—e5, totuşi dorind a juca agresiv lasă albului câmpurile „d4" şi „e4". După ce albul le-a ocupat, negrul contraatacă centrul alb prin „d5" şi „c5" şi cucereşte spaţiul la flancul damei.

(Vedeţi analizele din cartea a 2-a a J. S. de Samarian).

2. Apărarea Siciliană

Având la bază aceeaşi idee agresivă a contraatacului centrului advers, negru începe atacul cu pionul „c" susţinut de nebunul plasat pe diagonala a1—h8. După rocada mică negrul caută să atace la centru şi la flancul damei, căutând decizia.

Albul după rocada mică caută să atace la flancul regelui ocupând cu turnul linia f şi împingând pionii e şi f.

Apărarea siciliană dă negrului un joc foarte solid şi plin de şanse.

3. Apărarea Caro-Kann

Are la bază ideia strategică a partidei franceze; atacul asupra centrului alb (pionul c4).

4. Apărarea Alehin

Apărarea aceasta pleacă dela principiul comun tuturor jocurilor semi-deschise: atacarea centrului alb. Pentru aceasta albul este atras să-şi formeze un centru cât mai înaintat, puternic dar şi vulnerabil. Negrul face primele trei mutări cu aceeaşi piesă care se lasă alungată pe toată tabla, ademenind albul să-şi împingă centrul de pioni cât mai înainte. Apărarea lui Alehin calcă toate principiile clasice. Negrul pierde tempo, cedează centru şi totuşi obţine un joc solid.

5. Apărarea scandinavă

Negrul atacă pionul „e4" cu d7—d5, dar după schimb de pioni pierde tempo fără a obţine o compensaţie poziţională. Această apărare se consideră că dă negrului un joc inferior.

C. *JOCURI ÎNCHISE*

In jocurile închise, albul renunţă la cucerirea centrului prin e2—e4, şi caută un loc mai liniştit la flancul damei, cucerind spaţiul şi desfăşurându-şi piesele. Cei doi regi sunt feriţi de atacuri directe, deaceea jocul urmărete o desfăşurare bună, cucerirea spaţiului, cucerirea liniilor deschise, a diagonalelor importante, câmpurilor importante, etc., speculând până şi cele mai mici avantaje poziţionale.

Deschiderile duc la un joc poziţional, lung şi greu. Principalele deschideri din această categorie de jocuri sunt:

1. gambitul damei;
2. partida pionului damei.

La un joc corect, aceste deschideri nu dau albului vreun avantaj deosebit. Totul depinde de puterea de joc a celor doi adversari.

D. *JOCURI SEMI-INCHISE*

Ideia acestor deschideri este evitarea variantelor analizate, a gambitului damei, și prin urmare la d4 nu se răspunde cu d5.

1. Apărarea Indiană

Are la bază mutarea 1...Cf6 și cuprinde patru variante mai importante:

a) Indiana regelui;
b) Indiana damei;
c) Indiana Nimzovici;
d) Gambitul Budapesta.

a. INDIANA REGELUI

Are la bază următoarele idei:

Pentru negru:

— negru renunță inițial la lupta pentru centru;
— execută o desfășurare strânsă pregătind rocada mică și ocupând cu nebunul diagonala a1—h8;
— execută rocada mică pentru a-și pune regele la adăpost;
— atacă centrul alb.

Pentru alb:

— ocupă centrul cedat de negru;
— desfășoară figurile ușoare și face rocada mică;

— începe lupta pentru menținerea centrului și sufocarea adversarului.

Această deschidere aduce albului avantajul spațiului iar negrului sufocarea și un joc dificil, deaceea este evitată preferându-se o variantă a ei: apărarea Gründfeld, care dă negrului joc mult mai solid.

b. INDIANA DAMEI

Este una din deschiderile cele mai bune pentru negru. Ea are aproape aceleași idei de bază cu deosebirea că nu cedează atât de mult spațiu și obține o distrugere mai rapidă a centrului alb.

c. INDIANA NIMZOVICI

Derivă din indiana damei însă este mai agresivă dela primele deschideri, frânând atacul albului. Analizele amănunțite sunt date în Cartea de Șah a tov. S. Samarian.

d. GAMBITUL BUDAPESTA

In acest gambit negrul încearcă să ia conducerea jocului oferind ca sacrificiu un pion. Jocul este foarte tăios și negrul de multe ori a obținut victorii strălucite, dar la un joc just albul reușește să rămână cu avantaj pozițional.

2. Apărarea Olandeză

Negrul cedează albului spațiu la flancul damei și drept compensație caută să câștige spațiu la flancul regelui, punându-și regele la adăpost prin rocada mică, după care începe atacul asupra regelui alb.

desfăşurat figurile pe flancuri şi ţine centrul advers sub focul încrucişat al nebunilor şi cailor; observăm că pionii „e" şi „d" nu s'au mişcat. 9. 0—0 Ne7 10. Ch4! 0—0 11. Db1 Tf7— (desfăşurarea albului spre cele două flancuri este şi mai accentuată) 12. Cf5 Ne6 13. f4! — albul atacă centrul urmărind ori schimb, deci desfiinţarea pionilor centrali adverşi, ori izolarea pionului central advers „e5" 13... ef4 14. gf4: Cb6 15. Ne4 Nc4: 16. bc4: Cc4: 17. Nc3 Cd4 18. Cd4: cd: 19. Nh7:+ Rf8 20. Nb4 d3! cu joc egal (pionii albi „d" şi „e" nu s'au mişcat din loc!).

* * *

Cu aceasta încheiem acest scurt manual pentru începători cu credinţa că ideile directoare, principiile şi regulele de joc, sistematizate şi redate în el vor servi maselor mari de amatori de şah şi le vor uşura pătrunderea în tainele acestui joc.

Urmărind ideia de a da maselor populare un manual de şah eftin nu prea voluminos, uşor de cetit şi cât mai pe înţelesul tuturor, dar totodată suficient de cuprinzător, am realizat prezentul manual.

Pentru vasta ştiinţă a şahului, în adevăr, manualul este abia un schelet care conturează această ştiinţă; el este alfabetul cu ajutorul căruia jucătorul va descifra o partidă, va înţelege jocul şi se va orienta în labirintul combinaţiilor.

Pentru completarea cunoştinţelor, jucătorul de şah trebue să urmărească revista şahului spre a se pune la curent cu inovaţiile şi ideile noi. Totodată acest manual deschide calea unor noi studii şi sperăm că tinerii şi talentaţii jucători ai Republicii Populare Române nu vor întârzia să se producă cu studii originale.

Jocul de pioni abia a fost schițat de noi în linii mari; fiecare capitol poate deveni obiectul unui studiu voluminos. Studiul deschiderilor cere explicații și generalizări care să lege totul într'un ansamblu coherent cristalizat prin principii, legi și regule mai concludente.

Ca anexă la acest manual dăm o serie de situații excepționale care se rezolvă într'un mod aparte și totdeodată completează cunoștințele jocului de pioni.

www.sere

Câteva cazuri excepționale în jocul de finală

Pentru a completa studiul jocului în finală, vom da mai jos câteva cazuri excepționale care ascund la baza lor idei interesante ce pot fi exploatate și în alte situații decât cele clasice.

Fig. 107. — alb: *Rh3, a2* — ngru: *Ra1, f3* (Reti).

La prima impresie se pare că albul câștigă. In adevăr regele alb fiind în același careu cu pionul negru, acesta nu poate ajunge la transformare, iar regele negru este prea departe pentru a-l ajuta. Pionul alb ajunge nestingherit la transformare fără ca regele negru să-l poată ajunge.

Totuși negru are o soluție de remiză și iată care:

— regele negru nu va urmări pionul alb direct, căci nu-l poate ajunge;

— regele negru va urmări pionul alb indirect pe diagonala a1—h8, amenințând să intre în careul de transformare al pionului și totdeodată apropiindu-se de pionul propriu;

— când va ajunge pe câmpul d3 sau d4 regele ne-

gru va părăsi urmărirea pionului alb şi se va îndrepta către pionul propriu sprijinind transformarea lui.

Fig. 107

Se va juca:

a) 1. a4 Rb2! 2. a5 Rc3 3. a6 Rd2 4. Rg3 Re2 şi remiză.

a) 1. a4 Rb2 2. Rg3 Rc3! (ameninţă să intre în careul de transformare a pionului alb) 3. a5 Rd4 4. a6 Re3 şi remiză.

Fig. 108. — alb: *Ra3, a2, b2;* — negru: *Ra8, a7* (Capablanca).

Aici negru caută să obţină remiză prin plasarea regelui sau în colţ sau prin schimb de pion, după care rege contra rege şi pion va duce la remiză.

Albul nu poate câştiga decât într'un singur fel: va ocupa cu regele său câmpul a6 după care va deplasa pionii săi în aşa fel ca schimbul de pioni să se pro-

ducă în poziție câștigătoare: alb: Ra6 a5, b6 în timp ce negru va fi în poziția: Ra8, a7.

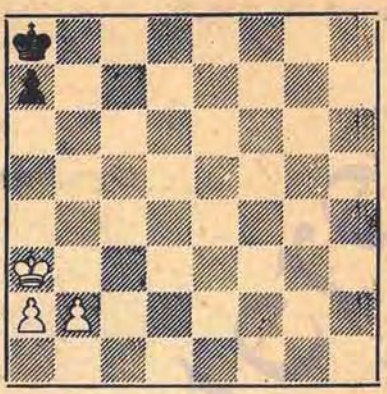


Fig. 108

Iată soluția: 1. Ra4 Rb7 2. Ra5 Rb8 3. Ra6 Ra8 4. a4 Rb8. 5. a5 Ra8 — acum albul calculează mutările cu pionul b2 în așa fel ca să vie în poziția câștigătoare de mai sus; urmează: 6. b4! această mutare este cheia întregii combinații — dacă regele negru era pe b8 pionul muta numai pe b3 și se obținea același rezultat.

6...Rb8 7. b5 Ra8 8. b6 a:b6 9. a:b6 Rb8 10. b7 Rc7 11. Ra7 și câștigă.

sau: 1. Ra4 Rb8 2. Ra5 Rb7 3. a4 Rb8 4. Ra6 Ra8 5. a5 Rb8 6. b3! Ra8 7. b4 Rb8 8. b5 Ra8 9. b6 a:b6 10. a:b6 Rb8 11. b7 Rc7 12. Ra7 și câștigă.

Speculând ideile de mai sus, propunem cititorilor să găsească câștigurile pentru situațiile:

a) alb: Rc3, a2, b3 — negru: Rb7, a7:

b) alb: Ra5, a2, b5 — negru: Rb8, a7

și remizele pentru situațiile:

a) alb: Rc3, a3, b3 — negru: Rb7, a7;

b) alb: Rc6, a5, b5 — negru: Ra8, a7

Pentru a ușura găsirea soluțiilor dau regula de mai jos:

Regulă: dacă pionul susținut de regele respectiv poate ajunge pe linia 7 (c) fără a da șah, atunci pionul se poate transforma.

Iată și o aplicare imediată a acestei idei:

Fig. 109. — alb: *Re6, e5* — negru: *Re8.*

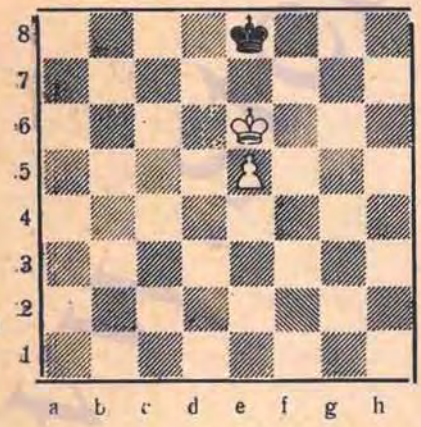


Fig. 109

Regele negru având opoziție favorabilă, iar pionul alb la un câmp în spatele regelui rezultă că trebuia să fie remiză, totuși poziția regelui negru fiind marginală se poate aplica regula anunțată mai sus căci pionul alb ajunge pe e7 fără a da șah și câștigă.

Se va juca: 1. Rd6 Rd8 2. e6 Re8 3. e7 — pionul a

ajuns pe linia 7 fără a da șah, deci se va transforma 3...Rf7 4. Rd7 și câștigă.

Dar în situația următoare: alb: Re5, e4; negru: Re7, câștigul nu mai este posibil căci regele negru nu este în poziție marginală și pionul nu poate ajunge pe e7 fără a da șah.

Se va juca: 1. Rd5 Rd7 2. e5 Re7 3. e6 Re8 4. Rd6 Rd8 5. e7+ Re8 6. Re6 și pat. Pionul a ajuns pe linia 7 cu șah.

Fig. 110. — alb: *Rb4, b2* — negru: *Rh6, g7.*

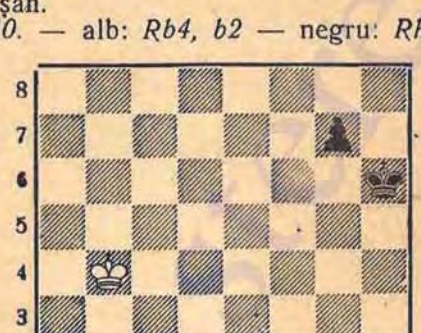


Fig. 110

S'ar părea că e remiză și totuși nu e. Albul datorită poziției speciale poate specula micile avantaje poziționale și câștigă.

Avantajele sunt:

— regele alb este mai aproape de câmpurile de transformare b8 și g1 decât regele advers;

— albul are prima mutare;

— regele alb eliberează imediat coloana pionului său pe când regele negru trebue să traverseze co-

loana g și deci să întârzie înaintarea pionului propriu.

Negru poate adopta atitudinea defensivă sau ofensivă. Să le vedem pe rând:

a) 1. Rc5 Rg6 (atitudine defensivă) 2. b4 Rf7 3 a5 Re7 4. Rc6! albul forțează regele negru să intre pe linia 8 pentru ca pionul său transformându-se, să dea șah și să câștige un tempo 4... Rd8 (forțat) 5 Rb7 g5 6. b6 g4 7. Ra8 g3 8. b7 g2 9. b8D+ și câștigă.

b) 1. Rc5 g5 (atitudine ofensivă) 2. b4 g4 — albul are câștigul în mână; regele său fiind în același careu cu pionul advers îl poate opri; pe când adversarul nu mai poate opri pionul alb. — 3. Rd4 Rh5 4. b5! — planul alb e simplu la fiecare mutare a regelui advers, va muta pionul, iar la fiecare mutare a pionului advers, va muta regele. — 4...Rh4 5. b6 g3 6. Re3 Rh3 7. b7 g2 8. Rf2 Rh2 9. b8D+ și câștigă.

b) 1. Rc5 Rg5 (tot atitudine ofensivă) 2. b4 Rf4 3. b5 g5 4. b6 g4 5. b7 g3 6. Db8+ și câștigă.

Fig. 111. — alb: *Rc7, Db8* — negru: *Ra1, a2*

Negru are una din pozițiile de remiză, dar nu poate obține remiza deoarece regele alb se află lângă *coloana b* și poate acoperi *coloana b* scoțând regele negru din poziția de pat până ce ajunge pe câmpul c4 după care câștigă.

Se va juca:

a) 1. Rb6 Rb2 2. Rc5 + Ra1 3. Rb4 Rb2 4. Rc4+Ra1 5. Rb3 Rb1 6. Dh2 a1D 7 Dc2 (sau Dh1);

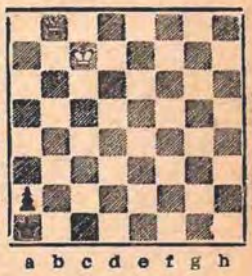


Fig. 111

b) 1. Rb6 Rb2 2. Rc5+ Ra1 3. Rb4 Rb2 4. Rc4+ Ra1 5. De5 Rb1 6. Rb3 a1D 7. De1;

c) 1. Rb6 Rb2 2. Rc5+ Rc2 3. De5 Rb1 4. De1+ Rc2 5. De2+ Rb3 6. Dd1+ Rb2 (forțat) 7. Dd2+! Rb1 (forțat, altfel dama ocupă câmpul c1) 8. Rc4 a1D (forțat) 9. Rb3! și câștigă.

d) 1. Rb6 Rb2 2. Rc5 Rc3 3. De5+ Rc2 4. Da1 și câștigă.

Fig. 112. — alb: *Rf3, d4, f4* — negru: *Ra4, b4*

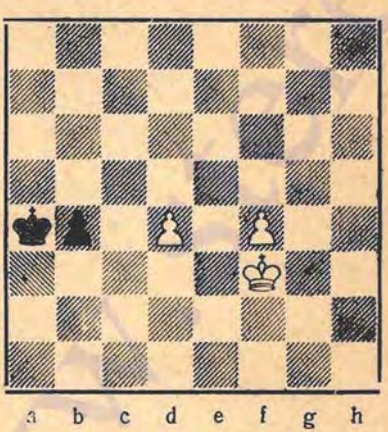


Fig. 112

Albul deși are doi pioni contra unu, nu poate câștiga datorită poziției speciale a pionilor. Pionul f4 nu poate fi împins spre transformare căci negru după ce face damă dă șah pe f1 și ia dama adversă. Pionul d4 este în acelaș careu cu regele advers și este distrus înainte de a se transforma.

Se va juca: 1. d5 Rb5 2. Re4 b3! 3. Rd3 (forțat) Rc5 4. Rc3 R:d5 5. R:b3 Re4 și remiză.

Fig 113. — alb: *Rc4, a4, b3* — negru: *Rc6, a6* (vezi fig. 24).

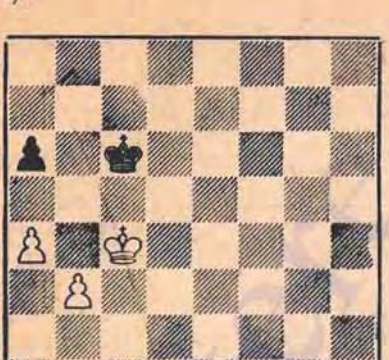


Fig. 113

1. b4 — prin această mutare s'a ajuns la situația din fig. 24 cu singura deosebire că trebue să mute negru — 1...Rd6 2. Rd4 Rc6 3. Re5 Rc7 4. Rd5 Rd7 5. Rc5 Rc7 6. a5! și se câștigă având opoziție favorabilă pe linia pionului advers. Se mai poate continua: 6....Rb7 7. Rd6 Rb8 8. Rc6 Ra7 9. Rc7 Ra8 10. Rb6 și câștigă pionul.

Fig. 114. — alb: *Rc5, a5, b5* — negru: *Rc7, a7*

Datorit poziției marginale și de colț nu se poate câștiga dacă negru joacă corect. De exemplu:

a) 1. Rd5 Rd7?? negru face o greșeală menținând opoziția și părăsindu-și pionul și dă posibilitate albului să câștige imediat.

2. b6! a: b6 3. a: b6 Rc8 4. Rc6 Rb8 5. b7 Ra7 6. Rc7 și câștigă.

Dacă negrul joacă corect, albul nu poate câștiga.

b) 1. Rd5 Rb7! — negru nu urmărește opoziția, el caută remiza prin pat, deaceea el intră direct în colț — 2. Rd6 Rb8 3. Rc6 Rc8 4. b6 a6! și remiză (sau ...3. Rd7 Rb7 4. a6+ Rb8! și e remiză; greșit ar fi 4...Rb6?? căci va urma: 5. Rc8! R:b5 6. Rb7 Rc5 7. R:a7 Rc6 8. Rb8 și câștigă).

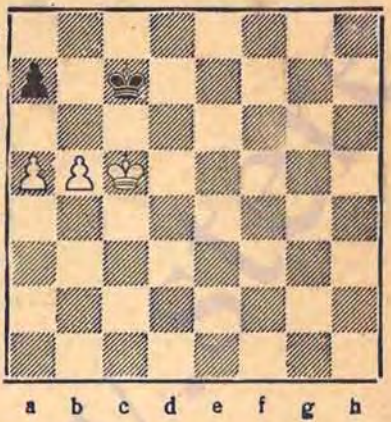


Fig. 114

Acum vom trece la finalul de turnuri pentru a arăta câteva situații când una din părți poate câștiga exploatând micile avantaje poziționale, neobservabile la prima vedere.

Ideile care stau la baza acestor finaluri și pe baza cărora se va câștiga sunt:

1. atragerea turnului advers cât mai departe de câmpul de transformare a pionului nostru;

2. împingerea regelui advers pe orizontala pionului advers, creând situația ce se pretează la multe combinații de câștig;

3. atragerea regelui advers pe una din diagonalele ce pleacă dela câmpul de transformare a pionului nostru;

4. crearea ameninţării în mat, datorit faptului că regele advers se află pe marginea tablei;

5. speculând poziţia proastă a regelui advers care încurcă propriul lui turn;

6. trecerea în finală turn + damă contra turn + damă cu avantajul de a fi primul la mutare.

Iată câteva exemple:

Fig. 115.—alb: *Rf8, Ta4, f7* — negru: *Rc5, Tg3, a3*

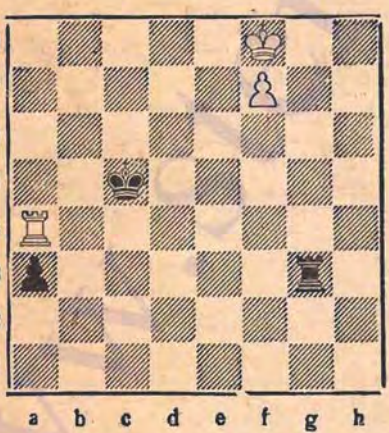


Fig. 115

Regele negru stă pe diagonala câmpului de transformare; albul speculând această situaţie câştigă. Planul de câştig este simplu: albul va aduce regele său pe câmpul f5, îl va acoperi de şah cu turnul pe f4 şi apoi va transforma pionul de f8 dând şah şi câştigând tempo şi partida.

Se va juca: 1. Re7 Te3+ 2. Rd7! (greşit Rf6) Tf3 3. Re6 Te3+ 4. Rf5 Tf3+ 5. Tf4 T:f4+ 6. R:f4 a2 7. f8D+ şi câştigă.

Dacă regele nu era pe diagonala ce duce la câmpul de transformare f8; câştigul nu era posibil.

Fig. 116.—alb: *Rd6, Ta6, e7* — negru: *Rc4, Te2, h3*

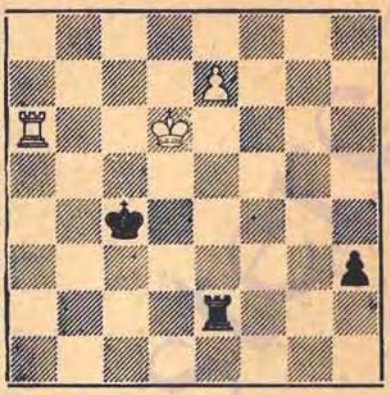


Fig. 116

Albul va căuta să împingă regele advers fie pe diagonala câmpului de transformare (a4—e8) fie pe linia pionului h3, după care câştigul e uşor. Se va juca:

a) — 1. Ta4 + Rb5 (regele a fost împins pe diagonala dorită). 2. Th4, Td2+ 3. Re5, Te2+ 4. Te4, Te4: 5. R: e4, h2, 6. e8D+ şi câştigă.

b) 1. Ta4 + Rb3 (regele a fost împins pe linia pionul uih3), 2. Th4, Td2+ 3. Rc5, Tc2+ 4. Rb5, Te2 5. T: h3 + Rc2, 6. Th2 şi câştigă având damă contra turn.

Fig. 117. — alb: *Re8, Tg6, e7.* — negru: *Rc5 Ta3, g3.*

Aici albul va urmări să împingă regele advers pe marginea tablei şi-i va creia ameninţarea de mat cu câştig de pion.

1. Rd7 Td3+ 2. Rc7 Te3, 3. Tg5+ Rb4! 4. Rd6! (se ameninţă) T:g3)... 4... Td3+ 5. Rc6 Te3 6. Tg4+ Ra5 (forţat) la Re3, T:g3) 7. Rd6 Td3+ 8. Rc5! Te3 9. T:g3 T:e7 10. Ta3. ±

Se mai putea juca: 7...Rb6 8. Tg8 Td3+ 9.Re6 Te3+ 10. Rd7 Td3 11. Rc8 Te3 12. e8D şi câştigă.

Fig. 117

Fig. 118

Fig. 118.— alb: *Re7, Ta7, e6.* — negru: *Rh7, Ta1, a2. (P. Keres).*

Turnul negru este lipsit de mobilitate iar regele negru e prea departe de pionul său. Această situaţie permite albului să câştige. Se vede că dacă albul reuşeşte să aducă turnul pe linia 2-a pe câmpul *d2*, el câştigă. uşor.

Se va juca:

1. Re8+ Rg6, 2. e7 Rh5, 3. Ta3! Rh4 (altfel albul dă şah cu turnul pe h3 şi ocupă linia 2-a) 4. Ta5 Rg4, 5. Rf7 Tf1+ 6. Rg6 Te1, 7. Ta4,+ Rh3, 8. Rf6 Tf1+ 9. Rg5 Tg1+ 10. Rh5 Te1, 11. Ta3 + Rg2, 12. T:2+ şi câştigă.

Fig. 119 — alb: *Rg6,Tb2,f6.* — negru: *Rd5,Ta7,a4.*

Fig. 119

Singura şansă a negrului pentru remiză este a-şi jertfi turnul pe pionul *f* advers, după care trecând pe câmpul *c4* să sprijine înaintarea şi transformarea pionului *a4*. Dar albul împiedică acest plan interzicând pătrunderea regelui advers pe câmpul *c4*.

Se va juca: 1. Tc2! (interzice câmpul c4) Re6 2. Tc3! — forţează impingerea pionului *a* — (dacă ar fi jucat dintr'odată 2... f7 atunci T:f7, 3. Te2 + Rd5, . R:f7, Rc4 şi remiză) 2...a3, 3. f7 T:f7, 4. Te3+ Rd5. 5. R:f7 a2 6.Ta3 şi câştigă.

Incheem această expunere a câtorva cazuri excepţionale care nu vin să răstoarne regulele stabilite anterior, ci numai le complectează. Atragem atenţiunea cititorilor că şahul este un joc atât de variat şi atât de bogat în poziţii interesante, încât niciodată nu

trebuie să aplicăm regulele în mod mecanic şi şablonier ci mai întâi să analizăm bine poziţia dată, să-i stabilim caracteristicile, să găsim o cale de câştig sau egalare, să stabilim planul de joc şi linia de conduită după fiecare mutare situaţia trebuie reanalizată iar planul iniţial readaptat noii situaţii.

Numai respectând aceste norme, vom putea progresa mereu.

www.sfere.ro

www.stere.ro

CUPRINSUL:

Pag.

— PREFAȚĂ 7

— INTRODUCERE 9

— PARTEA I-a — STUDIUL FINALELOR 11

I. Poziția și jocul regelui 14
II. Jocul cu un pion 20
III. Jocul cu doi pioni 27
IV. Jocul cu un pion în plus 34
a. — Pionii constituind o grupă (monobloc). . . . 35
— doi pioni contra unul 35
— trei pioni contra doi 39
— patru pioni contra trei 44
b. — Pionii monobloc având dublat pionul în plus . . 44
— doi pioni contra unul. 44
— trei pioni contra doi (legați sau nelegați) . . . 45
c. — Pionii constituind două grupe cu spațiu liber între ele 50
— pionii nesimetric grupați (blocați sau neblocați) . 51
— pioni simetric grupați (blocați sau neblocați) . . 54
V. Jocul la paritate de pioni 55
a. — Jocul având un pion contra unul. 55
b. — Jocul a doi pioni contra doi (legați sau nelegați). 56
c. — Jocul în care unul din adversari are pioni dublați. 57
— jocul cu doi pioni nedublați contra a doi dublați. 57
— Jocul cu trei pioni contra trei, din care doi sunt dublați 60
— jocul la paritate de pioni, unul din jucători având însă pioni dublați 66
d. — Jocul când pionii constitue o singură grupă. . 70
— jocul având pionii dispuși față în față 70
— jocul cu pioni care nu sunt față în față 74

Pag.

e. — Jocul când pionii formează două grupe cu spațiu de manevră între ele 76
— cazul când grupele au paritate de pioni . . . 76
— cazul când grupele nu au paritate de pioni . . 78

VI. Jocul de pioni însoțiți de figuri 83

a. — Jocul de pioni contra figuri adverse 84
— jocul cu pion contra figură 84
— jocul cu doi pioni contra figură 89
b. — Jocul cu un pion + o figură contra unei figuri . 90
— un pion însoțit de o figură 90
c.— Jocul cu doi pioni + o figură contra unei figuri . 95
d. — Jocul când adversarii au același număr de pioni . 102
e. — Jocul când unul din adversari are pioni în plus . 106

VII. Patul forțat 117

PARTEA II-a — JOCUL DE MIJLOC 121

1. **Proprietățile pieselor și întrebuințarea lor** . . . 122
2. **Studiul câmpului — lupta pentru spațiu** 128
3. **Atacul** 131
4. **Izolarea pieselor adverse** 133
5. **Împiedicarea rocadei** 138
6. **Împingerea pionilor liberi — blocarea pionilor** . . 140
7. **Coloanele deschise** 143
8. **Moara** 146
9. **Jocul după obținerea unui avantaj material** . . . 147
10. **Pionii slabi — atacul lor — pionul de bază** . . . 148
11. **Șahul etern** 149

PARTEA III-A — DESCHIDERILE 153

1. **Valoarea pieselor — puterea — mobilitatea** . . . 153
2. **Centrul tablei și importanța lui** 156
3. **Desfășurarea** 158
4. **Deschideri — Gambituri** 162
a. — Jocuri deschise 163
b. — Jocuri semideschise 168
c. — Jocuri închise 170
d. — Jocuri semiînchise 171
e. — Jocuri de flanc 173

ANEXA — CAZURI EXCEPȚIONALE 176

www.stere.ro

Lei 50